CONTIENE UNO STRAORDINARIO CD-ROM
CON 20 DEMO, UTILITIES E SOLUZIONI
RIVISTA+CD-ROM A SOLE L.9.900
K
VERSIONE CD-ROM
CD-ROM
PC
AMIGA
MACINTOSH
MULTIMEDIA
PLAYSTATION
IL FILM
NIRVANA
...PROSEGUE SUL CD-ROM!
REVIEW
LA GUIDA COMPLETA AI COMPUTER GAMES
Anno IX n. 2 - FEBBRAIO 1997 - L. 9.900
NBA LIVE 97
City Of The Lost Children
NATI PER VINCERE!
SCENDI IN CAMPO A SFIDARE
IN 3D MICHAEL JORDAN!
LA FANTASTICA AVVENTURA VISSUTA CON GLI OCCHI DI UN BAMBINO!
GIOCATE A MAGIC CON IL CD-ROM DI K!
ISSN 1122-1313
70002
9 771122 131002
NIRVANA • JET FIGHTER III • CITY OF THE LOST CHILDREN • AR'KRITZ
TUNNEL B1 • AREA 51 • DIABLO • NINE • MASTER OF ORION II • KRAZY IVAN
PRIVATEER II • SIM COPTER • STARS! • CYBER GLADIATOR • CREATURES
ACE VENTURA • STAR TREK: BORG • POWER F1 • RALLY CHALLENGE
NBA LIVE 97 • AGE OF SAIL • LA PANTERA ROSA • WOODEN SHIP & IRON MAN
SURFACE TENSION • ALIEN TRILOGY
TNT
PHANTASMAGORIA 2
LARRY 7
RAMA

L'orda dei Pinguini Mutanti Alieni è arrivata! Sei pronto a fermarla?

Combatti contro di loro per evitare l'attivazione dell'arma finale: il Doomscale.

Dormi preoccupato, ma non troppo: non sei solo. Nel tuo compito sarai aiutato dai pinguini Terrestri, che odiano i Mutanti Alieni, e dai piccoli Gremlins.

Più Gremlins raccogli, più bonus ottieni, e con i bonus arriveranno armi, power-ups ed extra Gremlins.

Ferma i mutanti con la dinamite o con la colla-stick e costruisci macchine speciali ed invenzioni per bloccarli definitivamente!

Prodotto da:

Distributore esclusivo per l'Italia:

FINSON

FINSON srl - Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a. - e-mail: finson@finson.it
www.finson.com

Disponibile presso i migliori rivenditori!

EDITORIALE

Il mondo dell'informatica vive una straordinaria contraddizione che ci tormenta. I computer nascono come straordinari strumenti di calcolo destinati a razionalizzare i tempi del lavoro delle persone. E così è stato, anche nelle evoluzioni casalinghe dei PC, abbattendo clamorosamente i tempi di conteggio, archiviazione e lavorazione di quasi ogni aspetto della nostra vita quotidiana. Ma, e qui nasce la contraddizione, la proliferazione di opportunità dei PC, dai videogame più elaborati al pozzo senza fondo di Internet, ha portato ad una sempre più intensa occupazione del tempo da parte del computer. Quindi ogni singola operazione è stata drasticamente razionalizzata, ma il numero di operazioni che affrontiamo è altresì incrementata. Il risultato è che il problema è rimasto lo stesso; una perenne mancanza di tempo sufficiente per sfruttare tutto ciò che abbiamo a disposizione. Rincorriamo computer sempre più potenti, modem da F.1 (anche se le nostre linee telefoniche sono ancora piuttosto preistoriche) ma dovremmo anche pensare di ordinare i nostri tempi e la nostra RAM mentale per adeguárli alla nuova massa di informazioni e intrattenimenti a cui possiamo accedere.
Noi ci occupiamo di videogiochi, e ognuno di noi vorrebbe provarli e giocarli tutti. Abbiamo la fortuna di averli a portata di mano, lì, belli allineati nello scaffale di redazione, ma dobbiamo scegliere, limitarci a QUEL gioco che bisogna recensire. Terminato il lavoro, torni a casa e in un paio di ore cerchi contemporaneamente di esaurire i 5 Cd di Phantasmagoria II, non mandare in rovina il tuo piccolo impero in Civilization, guardare uno straccio di telegiornale (tanto per sapere in che mondo vivi e quali nuove tasse devi pagare), fare quattro chiacchiere in rete, cercare (sempre in rete) qualche lontano parente disperso in un piccolo paesino della Pennsylvania (e così addio velleità di essere l'unico Zinsenheim al mondo), mangiare qualcosa, dare un segno di vita alla moglie (o ragazza, o genitori - fate voi), fare un giro con volante e pedali sulla PlayStation, controllare le spese di casa su Microsoft Money ed infine accedere a Word e scrivere un editoriale drammaticamente in ritardo.
Siamo diventati bravissimi, riusciamo a fare migliaia di cose in più, possiamo accedere a milioni di informazioni senza fare ponderose ricerche, abbiamo giochi che simulano addirittura i compiti riservati a Nostro Signore (Afterlife), persino i compiti scolastici hanno la possibilità di essere velocizzati e facilitati dai servizi-on-line. Ma così abbiamo occupato definitivamente ogni nostro minuto, con in più la frustrazione di sapere che nessun impiego temporale, anche se di 24 ore su 24, ci concederà la virtù di accedere a tutto. E quindi, benvenuta sia questa invasione di prodotti e servizi perfezionati e totalizzanti, ma impariamo a scegliere e a razionalizzare le nostre necessità. Altrimenti rischiamo di morire obesi come quel personaggio che esplode letteralmente, mangiando una piccola mentina al termine di una cena assurdamente ricca , in uno dei migliori episodi del leggendario film "Il senso della vita" dei Monty Python.
E siccome di contraddizioni viviamo, K continua la sua felice (speriamo) e utile occupazione del vostro tempo con un numero ricchissimo di novità e che, nella versione in Cd-rom, propone addirittura una ventina di demo. Provatele, giocatele e scegliete. E se proprio non avete più tempo rivolgetevi alle soluzioni, storico cavallo di battaglia della nostra rivista. Buon divertimento (è questo l'importante) e fatemi sapere se conoscete qualche altro Zinsenheim sparso per il mondo! Alla prossima.

Roy Zinsenheim

Internet Blaster
Lire 299.000*
IVA inclusa

La via più diretta per il pianeta Internet

Caratteristiche tecniche:
modem/fax esterno a 33.6 Kbps - V34, MNP5 e MNP10, V42bis
omologato "approvazione Ministeriale P.T. N.IT/96/MD/140"

Software inclusi:
Microsoft Explorer 2.1 (Win 3.1) e 3.0 (Win 95)
NetSpeak WebPhone
SoftQuad HoTMetaL Light 2.0
SuperFax 6.0
accesso promozionale a Internet con Video On Line

Internet Blaster 33.6
Il modem per dominare Internet a occhi chiusi

Dopo avervele suonate in tutti modi con le nostre schede Sound Blaster, e avervene fatte vedere di tutti i colori con Video Blaster e 3D Blaster, abbiamo deciso di prendervi nella rete. Abbiamo fatto le cose in grande. Grande nelle prestazioni, naturalmente, perché il prezzo invece è molto piccolo.

Internet Blaster 33.6 è la soluzione più completa e conveniente sul mercato. Il pacchetto comprende un velocissimo modem esterno V.34 a 33.6 Kbps omologato, le migliori applicazioni per Internet e 15 giorni di navigazione gratuita. Ma vediamo meglio cosa offre Internet Blaster 33.6. Prima di tutto un modem che, con i suoi 33.600 bps, è uno dei più veloci del mondo. Ma anche i programmi che lo accompagnano sono all'altezza di tanto hardware:

- **Microsoft Internet Explorer 2.1** e **3.0** rappresentano le soluzioni più avanzate per navigare nel mare di informazioni del Web e per la posta elettronica.
- **NetSpeak WebPhone** vi consente di fare telefonate in tutto il mondo attraverso Internet al costo di una telefonata al più vicino nodo Internet.
- **SoftQuad HoTMetaL Light 2.0** permette anche agli inesperti di creare facilmente pagine HTML per il Web.
- **SuperFax 6.0** è la soluzione ideale per ricevere e inviare fax con il vostro computer.

E se il miglior hardware e software per Internet non vi bastano, vi diamo anche le migliori condizioni per accedere alla rete. L'abbonamento gratuito a Video On Line vi permette infatti di scorrazzare nel Web 24 ore al giorno per 15 giorni.
E se ci prendete gusto, e decidete di rinnovare l'abbonamento per un anno, avete diritto ad altri 15 giorni completamente gratuiti.
Internet Blaster 33.6 è pienamente compatibile con sistemi Windows® 95 e Windows 3.1.

Per saperne di più, visitate il nostro sito Web "Creative Zone" (www.creativelabs.com)

* Prezzo medio rilevato

sommario

Benvenuti nel rinnovato K! Come avrete avuto modo di notare, abbiamo deciso di dare una spolveratina alla grafica, rendendo più leggibili e complete tutte le pagine del vostro giornale preferito! Anche il Cover CD sta prendendo forma, e i contenuti sono decisamente sostanziosi, anche per i più esigenti (...20 DEMO!!!). Non ci resta che augurarvi buon divertimento!

recensioni

anteprime

rubriche

tnt

INDIRIZZO INTERNET:
http://www.rockol.it (pulsante "Edicola")
INDIRIZZO E-MAIL: k.magazine@bbs.infosquare.it

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS
via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/4985463 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Luca Monticelli

Team Editoriale: Giampaolo Moraschi, Max Pantani, Luca Fassina, Massimo Losa, Antonio Perna, Paolo Forni, Alessandro "Pitone-Skomp" Seccafieno, Gigio Rancilio, Daniele Falzone, Silvia F., Fabrizio Farenga, Alessanfro Peretti, Derek Dela Fuente, Danilo Cappello, Michele Treves.

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala, Michela Rolandi.

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO - tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Gianni Vallardi

ABBONAMENTI
R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
via A. Rizzoli, 2 - 20132 MILANO - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO:
Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 -
via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tel. 41/91 - 9238341/2/3 - Fax 41/91 - 9237304

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

La versione che comprende il Cover DisK di K viene venduta ad un prezzo convenientissimo (solo 9.900 lire!). Il secondo CD-ROM contiene

KOVER DISK N°2 !!!

una marea di demo (ben 18) interessantissime, oltre ad alcune utility e due soluzioni tratte dal fornitissimo archivio di K.

DEMO

MAGIC: THE GATHERING

Finalmente!!! Dopo la recensione esclusiva che vi abbiamo proposto in anteprima nel numero di Dicembre e la possibilità di vincere ben 13.500 carte grazie al nostro "Redattore Fantastico", ecco che potrete giocare Ccon la demo di Magic, grazie ad un invio a velocità della luce da parte della Microprose della pre-release del loro ultimo prodotto. Il gioco arriverà nei negozi i primi giorni di Marzo. Credetemi: l'attesa ne varrà la pena; Magic è stato recensito nel numero di Dicembre con una votazione di 945.

TERMINATOR: SKYNET

La Bethesda continua a sfruttare il proprio motore "in vero 3D" con un'altra licenza tratta dai mitici film della serie Terminator. Con questa demo potrete toccare con mano il nuovo sistema di controllo (che ricorda un po' quello di Descent), che distingue il movimento della testa del personaggio da noi controllato da quello del corpo. Tra pochissimo (almeno speriamo) la recensione della versione europea che dovrebbe risolvere molti dei bug che pare affliggano la versione distribuita oltreoceano.

ECSTATICA 2

Direttamente dalla Psygnosis la nuovissima demo dell'ultima fatica di Andrew Spencer. Per questa avventura a metà tra il fantasy e il dark noterete come la grafica e l'atmosfera promettano di essere ancora migliori del già splendido episodio originale. Il gioco uscirà nei negozi (salvo ritardi) alla fine di Aprile.

DESTRUCTION DERBY 2

Ecco la demo di uno dei più divertenti giochi di guida degli ultimi tempi, che è stato recensito nel numero di Dicembre con un ottimo K-Voto da 905.

ELDER SCROLLS: DAGGERFALL

Con questo piccola dema potrete sperimentare in prima persona l'altro prodotto realizzato da Bethesda in questi ultimi mesi. In questo RPG dalle dimensioni biblicamente enormi, potrete decidere di fare praticamente qualunque cosa. La controversa recensione del gioco (voto: 805) la potete trovare sullo scorso numero di Gennaio.
Per motivi di spazio non siamo stati in grado di accludere la nuova demo completamente rifatta, che vi permetterà di esplorare un'intera isola piena zeppa di città, dungeon e di altre interessanti cosette. Aspettatevi quindi di trovarla in uno dei prossimi CD...

LARRY 7

Dalla Sierra l'esilarante demo di uno dei personaggi più simpatici di tutto l'universo videoludico, Larry Laffer, il "playboy più sfigato del mondo". Si tratta di un'avventura veramente "DOC", in cui dovrete avventurarvi in una crociera piena zeppa di belle ragazze. Il gioco è già stato recensito (910), e lo potete trovare sul numero di Dicembre.

G-NOME

Tra poco (massimo due mesi) uscirà la versione definitiva del nuovo simulatore di robottoni della 7th Level.
Adesso potete sperimentare di persona le prime battute di gioco e farvi già una idea di quello che il nostro recensore potrà scrivere...

F-22 LIGHTNING II

Dopo la copertina e la roboante recensione in anteprima esclusiva (K-voto: 970 !!!) del nuovo simulatore di volo della Novalogic, per quanti ancora non conoscessero questo bellissimo prodotto vi consigliamo di provarlo su questa demo. Vi ricordiamo inoltre che nei negozi potrete trovarlo in versione completamente localizzata in italiano (si, anche le voci...).

BIRTHRIGHT

Dalla Sierra arriva il primo gioco basato su AD&D (precedentemente terreno di caccia esclusivo della SSI).
Si tratta di uno strategico che nella sua versione europea arriverà in tutti i negozi i primi giorni di marzo. Nel prossimo numero ne troverete la recensione.

ARCHIMEDEAN DYNASTY

Tra poco dovrebbe essere nei negozi la versione europea completamente debuggata del gioco.

POWER F1

La demo non-definitiva del più grosso concorrente di GP2 oggi sul mercato (F1 di Psygnosis lo stiamo ancora aspettando!). Davvero tutta da giocare. La recensione la trovate su questo numero a pag. 84... E sul prossimo CD aspettatevi la patch per poter giocare in multiutenza!

GEX

Un simpatico platform per Windows 95 direttamente da mamma Microsoft (e dalla Cristal Dynamics).

SKULLCRUSHER

Uno strano gioco a piattaforme della GTE ancora ad uno stadio di primo abbozzo. E' interessante dargli un'occhiata per capire che tipo di materiale spesso utilizziamo per i nostri "Work in Progress".

CRUSADER: NO REGRET

Dalla Origin (avete già letto l'intervista a Lord British a pag. 17?) il seguito tutto da

giocare di No remorse. Recensito con doppia votazione sullo scorso numero.

FX FIGHTER TURBO

Per questo bel picchiaduro della Philips ecco la demo della nuova versione Turbo. Sarà solo un'impressione, ma a me pare che le combo riescano meglio rispetto alla prima versione...

HUNTER HUNTED

Dalla Sierra un'altra demo succulenta: potrete provare la giocabilità di questo gioco a piattaforme abbastanza particolare.

REX BLADE

Ultimo epigono dei cloni di Doom, Rex Blade si fa notare per una grafica gradevole e per la promessa di un solido supporto al gioco multiutente.

ASSASSIN 2019

Dalla Inscape un altro emulo di Doom che possiede delle splendide sequenze animate all'inizio/fine del gioco e durante il caricamento dei vari livelli.

LIVELLI AGGIUNTIVI

Diventa anche tu il "Redattore Infernale 1997" giocando a questo bellissimo episodio per Doom 2 tratto da *Inferno I*, l'ambita e conveniente compilation di sparatutto venduta in edicola. Vai a leggere a pag. 114 della rivista per saperne di più.

UTILITY

Allegati al CD-ROM troverete 3 splendide utility per "imbrogliare" a *Command & Conquer*. In più non mancano gli ultimi driver grafici per Windows 95, ovvero i *DriverX 3.0*. Abbiamo deciso di allegare anche la versione precedente (*2.0*) per permettervi di "tornare indietro" nel caso possediate qualche vecchio gioco a cui risulta indigesta la coesistenza con i nuovi driver. Da installare subito è poi il *salvaschermo di Duke Nukem 3D*, che vi farà entrare nel tiro a segno del luna park del mitico Duke. Infine abbiamo inserito anche l'ultimissima versione di *WinZip*, la più comoda utility di compattazione/scompattazione ultimamente prodotta per l'ambiente PC. Ne troverete due versioni, una per Dos e Windows 3.1, l'altra per Windows 95.

SOLUZIONI

Nel CD sono presenti le K-soluzioni di due delle avventure più richieste al Cyber Master: *Sam & Max* e *Lands of Lore*. Di quest'ultima abbiamo inserito la seconda parte (che è la più difficile), comprensiva di quella dozzina di mappe che secondo noi sono indispensabili per terminare con successo il gioco. Intanto il Cyber Master si sta agitando come un ossesso nel tentativo di guadagnarsi un maggior spazio nel nostro CD. Vedremo quello che si potrà fare...

NEWS

Novità, novità e ancora novità. Le nuove News di K vi portano a scoprire tutti i segreti dei prossimi giochi.

"QUANTI LIVELLI HAI PER WARCRAFT II?" "IO? INFINITI!"

NOTIZIA BOMBA!

Ebbene si, questa potrebbe essere la risposta che darete ai vostri amici, grazie ad un prodotto shareware di nuova generazione della SpiderweBB, dal titolo CraftGen, che permette di creare milioni di mondi per il prodotto della Blizzard Entertainment, utilizzando routines casuali basate sull'inserimento da parte del giocatore di valori come "percentuale di terra e mare" e "numero di nemici". I programmatori stavano da tempo lavorando alla realizzazione di una versione innovativa in multiplayer di Warcraft II, ma si accorsero che il problema principale che li assillava era costituito dal fatto che il più delle volte il nemico già conosceva l'ambiente circostante e sapeva dove attendersi un'imboscata o dove si trovava la miniera più vicina! Con questo programma ... tutto si fa più difficile e gli scontri faccia a faccia saranno veramente alla pari. Essendo un prodotto shareware potete "download-arlo" da WWW.CRIS.COM/~JIMWARE/ non dimenticando ovviamente di registrarvi dopo qualche giorno di utilizzo.

PC CD-ROM

GREMLIN ALL'ATTACCO

Dalla Gremlin Interactive arriva Sand Warrior, un simulatore di volo 3D ambientato nel prossimo futuro. Lo potrete trovare negli scaffali per i primi di

febbraio e mostra la guerra fra due fazioni nemiche che si contenderanno a colpi di missili e laser il controllo di un lontano pianeta. 20 diverse astronavi da abbattere, numerose unità di terra e giocabilità alle stelle sono solo alcune delle qualità di questo prodotto dallo spessore indubbio.

PC CD-ROM

UN GIOCO SEMPLICE

Il videogiocatore medio negli ultimi anni è stato colto dalla sindrome del "tecnofobo", una malattia ormai comune che porta il videoludico a contare, per ogni gioco in suo possesso, i frames per secondo, a controllare la presenza o meno dell' anti aliasing, a cambiare continuamente visuale e risoluzione video... tutto questo a discapito del diverti-mento puro. Partendo da queste considerazioni è stato programmato Nitro Racers, un gioco di corse automobi-listiche che, oltre ad un editor per costruire i propri tracciati, permetterà di far gareggiare in multiplayer fino a 8 giocatori contemporaneamente, il tutto in un giochino molto semplice, non dalla grafica eccezionale, ma con tanta, tanta giocabilità. In fondo è il divertimento che conta. O no?

PC CD-ROM

MULTIPLAYER CHE PASSIONE

La Electronic Arts ha annunciato che è già possibile affrontare gratuita-mente nemici in carne ed ossa semplice-mente connettendosi ad un nuovo sito sotto Internet, che si occupa esclusivamente di mettere in comunicazione due o più utenti da qualsiasi parte del globo, per partite "uno contro uno". Attualmente i giochi supportati per competizioni di questo genere sono: Madden NFL, NHL97, PGA Tour 97, Magic Carpet, Syndacate Wars, Hi Octane e Nato Fighters. L'indirizzo del sito? WWW.EA.COM ovviamente!

PC CD-ROM

PRAY, PRAY E ANCORA PRAY

Paul Schuytema, programmatore della Fasa Interactive che stava lavorando alla realizzazione di Mechwarrior 3 (sluuurp!), è stato prelevato dalla 3D Realms, i produttori del fenomenale Duke Nukem 3D. Sembra che da quando alcuni programmatori della 3D Realms intenti alla realizzazione di quel capolavoro corrispondente al nome "Pray", hanno deciso di cambiare sede ed etichetta, non sia stato trovato nessuno in grado di sostituirli degnamente nel lavoro che stavano svolgendo. Così... ecco la richiamata a suon di dollaroni del buon Schuytema, il quale dopo aver visto a che punto sono i lavori e il tipo di motore 3D utilizzato, ha affermato di essere onorato di partecipare ad un team di sviluppo simile.

PC CD-ROM

NUOVO ANNO, NUOVO STANDARD

La US Robotics, leader del settore delle telecomunicazioni nel campo della vendita di modem, ha recentemente presentato una nuova tecnologia chiamata X2, in grado di mettere in comunicazione due o più utenti alla fantascientifica, fino a qualche anno fa, velocità di 56 Kbps (Kbyte per secondo), e il tutto senza l'utilizzo di particolari tecnologie o linee dedicate. In realtà anche una agguerrita concorrente della US Robotics, la Rockwell, ha presentato all' ITU, l'istituto che regola e registra gli standard nella velocità di trasmissione, un progetto analogo, ma in ritardo rispetto ai concorrenti. Il risultato? Inizialmente ognuno dei due colossi sarà proprietario dello standard 56K, finche l' ITU non si pronuncerà. A quel punto... tutte le comunicazioni attraverso rete (Internet per prima) non potranno che beneficiare della straordinaria velocità raggiunta, e nei videogiochi

le modalità multiplayer subiranno una notevole rivoluzione, in meglio ovviamente!

GUISH, GASP, GURPS!

Fanatici sostenitori dei giochi di ruolo aprite le orecchie: finalmente, era ora, qualcuno è riuscito ad acquisire i diritti per uno dei sistemi di gioco, applicato ai GDR, più usati in assoluto: GURPS (Generic Universal RolePlayng System). Il primo titolo in uscita che si avvarrà di questo engine sarà Fallout, un videogame ambientato in un'epoca postnucleare con visuale in terza persona. Ovviamente è inutile specificare che le regole che vigeranno al suo interno saranno tratte direttamente dai rulebooks di GURPS. L'uscita approssimativa è attesa per Aprile nei formati DOS e Windows95.

PC CD-ROM

S3 VIRGE... ALL'ASSALTO!

Due nuovi modelli di schede video sono stati presentati al

pubblico: si tratta della S3 VIRGE DX e della S3 VIRGE GX. Entrambe utilizzano chip per velocizzare grafica in 3D, riconoscimento automatico di texture mapping e utilizzo di effetti di luce vari. La versione DX include memoria di tipo DRAM, mentre la SX utilizza la più veloce SDRAM (DRAM in modalità sincrona).

PC CD-ROM

ASPETTANDO L'INVERNO 1997...

La Interplay sta lavorando alla realizzazione di un nuovo gioco che dovrebbe ambientarsi nel mondo di Forgotten Realms, la mitica terra che molti giocatori di GDR avranno sentito nominare. Il nome non è stato ancora rivelato, e l'unica notizia trapelata riguarda l'utilizzo di una grafica ultra-dettagliata con visuale isometrica e angolo di visione a tre quarti. Come al solito, dato che si tratta di una voce ancora nebulosa, non si possiedono ancora immagini, ma con i nostri segugi ve le mostreremo molto, ma molto presto.

PC CD-ROM

NOVITA' IN CASA MICROSOFT

La Microsoft ha annunciato che presto un nuovo gioco di strategia in tempo reale verrà alla luce... Il nuovo nato dovrebbe chiamarsi Devil's own (strano nome per un bimbo!), sviluppato dalla Developments Limited of Oxford, nel quale dovrete vedervela contro robot di tutti i generi, in un ambiente fantascientifico del prossimo futuro. Inoltre la Microsoft stessa ha annunciato che presto nel sito zone.msn.com/, verrà data la possibilità di incontrare giocatori di tutto il mondo per affrontarsi in modalità multiplayer a suon di "Truck Madness", "Close Combat", "Hellbender" e "Golf 3.0".

Le linee telefoniche internettiane si stanno man mano velocizzando, anche se gli utenti aumentano di giorno in giorno sempre di più. Ma dovete provare a giocare on line! Che aspettate, quindi? Connettetevi subito con la Internet Gaming Zone e... buon divertimento!

PC CD-ROM

K HARDWARE

DI MICHELE TREVES

Novità dalla Labtec

Finalmente qualcosa di utile per il nostro amatissimo computer! Fino a oggi, noi poverini che non avevamo tanto spazio per il pc dovevamo accontentarci delle cuffie o di casse scandenti, che il più delle volte tenevamo sotto il tavolo a prendere polvere e calci. Ma da oggi non è più così perché le casse Space Saver LCS - 1024 hanno qualcosa in più rispetto al solito; infatti sono strutturate per stare appoggiate ai lati del monitor senza dar fastidio e soprattutto senza cadere. Sono dotate di uno speciale gancio che permette alle casse di fare un corpo unico col monitor, sì proprio come quel monitor che vi piace tanto con le casse incorporate; che ne dite di fare un regalino all'estetica del vostro angolo pc? Non avete scuse, perché queste casse si adattano a tutti i monitor (degni di questo nome dai 14 ai 21 pollici) . Quante volte ci siamo lasciati trasportare in un linguaggio un po' colorito per colpa di un cavo troppo corto che ha fatto cascare tutto ? Da oggi non ci sarà bisogno di rinunciare né alle tanto sospirate casse con surround 3d né tantomeno a una qualità sonora veramente eccezionale. Infatti queste casse uniscono entrambe le caratteristiche in un design veramente innovativo: pulsantiera ergonomica completa sulla cassa di destra (volume, tribble, comando dei bassi, tasto di accensione, comando mute, possibilità di collegare direttamente alle casse le cuffie, il microfono e l'uscita line in del cd - audio); per la prima volta, la possibilità di attenuare fino a 20 decibel l'uscita nel caso non dobbiate svegliare i vicini nel bel mezzo di una partitina notturna a Quake (che con queste casse e il surround3d ha un effetto veramente spaziale); la regolazione del volume, senza dover andare a smanettare direttamente sulla scheda audio visto che non è mai in una posizione molto comoda. L'installazione è veramente semplicissima e poi, per renderci il tutto ancora più gradevole, ci sono le istruzioni in italiano che completano questo quadretto utopistico divenuto ora realtà grazie a queste fantastiche casse. Per ciò che riguarda il surround 3d Labtec LCS - 9210, vi posso dire che ha una funzionalità veramente spettacolare: c'è da notare che lo si può piazzare dove si preferisce, visto che ha una forma che si adatta a qualunque luogo e poi, finalmente, dei cavi che arrivano dove noi vorremmo! Sul surround 3d c'è una manopolina, che serve per azionare il 3d sound mono oppure stereo, e un tastino che aziona le funzionalità del subwuffer. Tutto questo in uno spazio veramente ridotto. Utilizzando queste casse con giochi come F1 GP 2, Doom2, Quake (chi più ne ha più ne metta) ci sembrerà proprio di essere circondati dal suono e sarà come riscoprire le colonne sonore dei nostri giochi preferiti. Io sono saltato sulla sedia quando un mostro in Doom2 mi ha sparato alle spalle, per un attimo mi è parso che qualcuno mi avesse sparato veramente. Il prezzo è realmente abbordabile e credo che siano un ottimo complemento a qualsiasi scheda audio, visto che non hanno problemi di supporto personalizzato.

Casse Space Saver LCS - 1024

Labtec LCS - 9210 Surround 3D

CECCHI GORI NEW MEDIA

NIRVANA
X-ROM

Direttamente...

... nei vostri cervelli

Per continuare a vivere in prima persona le
suggestive vicende del film di Gabriele Salvatores.

Via Valadier, 42 - 00193 Roma
E-mail: cginfo@cecchigori.com
http://www.nirvana.it

CD-ROM PC E MACINTOSH

Via Monte Leone, 3 - 20100 Milano

http:// www.cto.it

C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/f
Zola Predosa (Bologna)
Tel. 051/6167711 - Fax 051/753418

K GAMES

Sylvia si fa attendere...

L'aspettavate lo scorso mese, ma non si è fatta trovare! Lo sapete come sono le ragazze: sono sempre fuori orario! Ritocca qui, ritocca lì, aggiungi qua, aggiungi là... e anche il gioco ha subìto qualche inevitabile ritardo. Tranquilli, non dovrete aspettare anni come con Dungeon Keeper o GP2, ma solo qualche settimana... sempre in edicola! Nel frattempo vi allietiamo l'attesa dandovi subito una gabola utilissima per andare all'assalto di Sylvia e delle sue amiche. Occhio ai loro profili psicologici ...e buona caccia!

Sylvia è in trepida attesa di un Principe Azzurro. Sarete voi? Giocate per scoprirlo!

IL PROFILO DI SYLVIA...

Beh... più o meno direi che la conoscete. Probabilmente non così confidenzialmente come quando è in vacanza. Che nessuno dica che ci è andato in vacanza assieme, perché sicuramente è falso. E se invece è vero, ditemi chi è stato perché poi lo sistemo io. Domani a mezzogiorno sotto il campanile. Mezzogiorno di fuoco con le Colt. E vinca il migliore. A Sylvia è successo un fattaccio poco prima di andare in vacanza. Si è allontanata da una persona che le era molto attaccata e quindi all'inizio della vacanza non era proprio dell'umore migliore. Sapete com'è, ci sono delle volte che devi rinunciare alle persone alle quali tieni perché vuoi loro bene. Sylvia è andata in vacanza con le due amiche Tanya e Christine. La cosa mi ha stupito perché normalmente lei va via da sola. Quando gira il mondo la maggior parte delle volte è per ritrovare se stessa... So una cosa di lei, però: è un'inguaribile romantica, molto di più di quanto pensiate, e non ama essere adulata. Qui finiscono le cose che so di lei 'dentro'. Anche perché, altrimenti, sarei riuscito ad andarci in vacanza davvero!

...E DI DUE SUE AMICHE.

TANYA è forse la più strana delle tre. E' abbastanza introversa ma, secondo me, si tratta solo di timidezza. Sembra di leggere nel suo sguardo prima timore, poi dolcezza. Sa tutto di tutti gli argomenti: è molto erudita, per la sua età. Legge libri in continuazione e molti se li è portati addirittura in vacanza. Quando l'ho conosciuta, frequentava ancora il liceo: credo che ora faccia l'università. Non chiedetemi quale facoltà, perché non lo so. Sono refrattario verso qualsiasi forma di studio. Tanya è talvolta passiva verso gli eventi. O, per dirla meglio, non si lamenta mai granchè. E' piuttosto carina ma per quanto ne so io non ha mai consentito a nessun ragazzo di andare più in là di un semplice bacio. Infatti, è stata una sorpresa sapere che si è infilata in questa vacanza tropicale insieme a quelle altre due pazze scatenate. E' strano per una ragazza che colleziona conchiglie...

CHRISTINE è molto irruente. Adora le barzellette, fare festa, conoscere più gente possibile, ballare scatenata e così via... E' una ragazza piena di energie e voglia di vivere, come tante altre. A differenza di molte altre ha però la fortuna di avere un corpo mozzafiato. Ha una pelle incredibile che quando è abbronzata, vi assicuro, è qualcosa dell'altro mondo. E, udite udite... è pure disinibita. E' assolutamente consapevole di essere bella e talvolta è un po' troppo sicura di sè. Vi posso assicurare che quando qualcuno le piace lei gli salta addosso e se lo mangia vivo. Il che, credetemi, è FANTASTICO. Un ultimo indizio: Christine ha un fratello che è stato un amico molto particolare per Sylvia...

www.rockol.it

Enter

Rock Online Italia
(il sito musicale italiano)

Avvio 14.26

RICHARD GARRIOTT: LE ORIGINI DI ULTIMA

Eccezionale! Siamo riusciti a venire a sapere, direttamente dalle parole del suo fondatore, i piani di battaglia della Origin per il prossimo anno. C'è bisogno di aggiungere altro per incoraggiarvi a leggere, che dico, a divorare le pagine seguenti?

Per un appassionato "ultimologo" come il sottoscritto, il nome di Lord British ha sempre significato qualcosa di veramente speciale. Da quando, tanti e tanti anni fa, con Ultima III, cominciai a giocare ai giochi di ruolo per PC, la stima e la quasi-venerazione per questo geniale individuo si sono accresciute, fino a farlo diventare praticamente un vecchio amico da ritrovare con grande piacere all'uscita di ogni capitolo della splendida saga da lui ideata. E ora, per me e per tutti i lettori di K, la possibilità di carpire direttamente da Richard Garriott i segreti sulle novità 1997 della Origin, la casa da lui fondata e che ha continuato (per nostra fortuna) a dirigere anche dopo l'acquisto da parte della Electronic Arts.

K: La domanda più ovvia è una sola: quando uscirà Ultima IX: Ascension?

LB: "Devo purtroppo disilludere quanti si aspettano un'uscita a breve termine di Ultima IX; dato che vogliamo fare veramente un buon lavoro, credo proprio che non sarà possibile vederlo nei negozi prima del Natale prossimo (!). D'altra parte, dopo il parziale insuccesso di Ultima VIII, almeno se paragonato ai precedenti titoli della serie, ci siamo resi conto che la fretta di concludere ci aveva giocato un brutto scherzo, impedendoci di ottenere un prodotto privo di difetti. Inoltre, è desiderio di tutti riportare Ultima al suo sapore originario, recuperando anche tutto quel pubblico che, dopo aver giocato a Ultima VII e ai precedenti capitoli, è rimasto deluso da Pagan. Con Ultima VIII avevamo cercato di allargare il pubblico della serie, introducendo elementi maggiormente arcade e puntando maggiormente sulla grafica, ma a farne le spese è stato il livello di dettaglio del mondo. Con Ultima IX l'obiettivo è quello di mantenere il nuovo pubblico, ma anche verificare se i vecchi fan sono ancora con noi".

K: Se Ultima IX è un progetto ancora così lontano, significa che adesso c'è qualcos'altro che sta bollendo in pentola, o mi sbaglio?

LB: "Effettivamente, dopo l'uscita di Crusader: No Regret e Privateer 2, il nostro staff è impegnatissimo a lavorare su Ultima Online, che ora ha la precedenza su tutto..."

K: Ci puoi anticipare qualcosa? A che punto è il lavoro?

LB: "Beh, le ultimissime notizie sono che l'ultima fase di beta-testing (alla quale partecipano videogiocatori di tutto il mondo, *ndr*) sarà concentrata nell'ultima settimana di febbraio, per la quale sarà pronta la versione pressoché definitiva del programma. L'obiettivo è quello di permettere inizialmente a 200 persone di giocare insieme in un mondo completamente interattivo, per poi estendere questo limite a 3.000 possibili giocatori (!!!). E' un progetto ambizioso, che risulterà realizzabile solo dando al mondo una struttura modulare; su ogni server sarà accessibile dapprima una sola porzione del mondo, e successivamente si svilupperà il tutto, in modo da ottenere un collegamento tra le diverse parti, che probabilmente saranno una decina. Per il momento lo dico sottovoce, ma prova a fare il conto: 10 porzioni di mondo ognuna delle quali ospita 3.000 giocatori: 30.000 persone che abitano e animano un mondo completamente virtuale!"

Richard Garriott, alias Lord British è, a ragione, il game designer più famoso del mondo

K: Veramente notevole! Ma come è stato risolto il problema principale di gioco, ovvero l'impossibilità di giocare 24 ore su 24 da parte dei singoli utenti...?

LB: "Da questo punto di vista, ti posso anticipare che quasi sicuramente sarà possibile avere a disposizione una propria casa personalizzabile, e assoldare degli NPC (personaggi non giocanti, ovvero le cui azioni sono controllate dal computer, *ndr*) per fare la guardia Un altro aspetto su cui facciamo affidamento è che siano i giocatori stessi a scambiarsi e diffondere le

informazioni sul mondo, promuovendo le interazioni tra diversi individui, non solo allo scopo di sconfiggere nemici troppo pericolosi da affrontare singolarmente".

K: Mi sembra di capire che molto dello svolgimento del gioco sarà lasciato nelle mani di chi gioca...

LB: "E' proprio così! Il nostro scopo è quello di mettere a disposizione un mondo virtuale che reagisca alle azioni dei suoi abitanti. Abbiamo fatto attenzione a non privilegiare né chi preferisce muoversi da solo, né chi aspira ad agire in gruppo, in modo da fornire la più completa libertà".

K: Forse è troppo presto per parlarne, ma ci potresti anticipare qualcosa sui progetti della Origin dopo Ultima Online e Ultima IX?

LB: "Beh, è difficile dire qualcosa che poi non verrà smentito, ma ti posso dire che verranno sviluppati due giochi a partire da tre idee. Mi spiego meglio: abbiamo pensato a un terzo Ultima Underworld, a un Ultima Online II e a Ultima X, ma solo due titoli usciranno da queste idee".

K: E Wing Commander V?

LB: "Non ti posso dire ancora nulla, se non che cercheremo di aumentare ancora di più l'interattività delle scene filmate, già migliorata moltissimo tra Wing III e Wing IV".

K: Grazie mille, Richard...oops, Vostra Maestà!

IL SIGNORE DI BRITANNIA

Ma chi è 'sto Lord British? Per quei due o tre di voi che non sapessero di chi si sto parlando, ecco una breve risposta alla domanda: Richard Garriott, alias Lord British, è il creatore della più famosa e apprezzata serie di giochi di ruolo per computer mai realizzata: Ultima. Il suo soprannome deriva dal suo accento inglese, dovuto alla provenienza dei genitori, e gli fu affibbiato dagli amici da ragazzo. La sua passione per l'informatica lo portò a programmare da solo i primi tre titoli della serie (ambientata in un mondo parallelo chiamato Britannia, dal nome del suo sovrano... Lord British!), e a fondare la Origin, oggi nota in tutto il mondo con il suo motto "We create worlds". Mai slogan fu più azzeccato, in quanto Garriott è riuscito, con i suoi collaboratori, a fare vivere a migliaia e migliaia di giocatori di tutta la Terra avventure entusiasmanti con prodotti di altissimo livello: citiamo qui la saga di Wing Commander, Privateer, Crusader, System Shock come alcuni esempi.

Benvenuti nel tour guidato in Ultima-on Line: potrete avventurarvi in villaggi e città popolati di NPC...

ULTIMA ONLINE: UN VERO E PROPRIO MONDO ALTERNATIVO

Si parla ormai da molto tempo di Ultima Online, come del primo gioco di ruolo in rete appositamente ideato per permettere agli appassionati di vivere con altri giocatori umani le avventure nel mondo fantasy ideato da Richard Garriott.
Ormai siamo molto vicini al momento in cui tutti i possessori di un modem potranno ritrovarsi nei panni di un alter ego virtuale in una taverna di Britannia, per scambiarsi opinioni sul prezzo dei reagenti magici o per accordarsi allo scopo di unire le proprie forze per sconfiggere il drago malvagio.
In primavera, infatti, dovrebbe uscire il CD-ROM che costituirà la chiave d'accesso alla nuova frontiera dei giochi in rete. Vediamo quali sono le informazioni finora trapelate su quello che, senza ombra di dubbio, sarà uno dei prodotti più interessanti del 1997.

DATI TECNICI

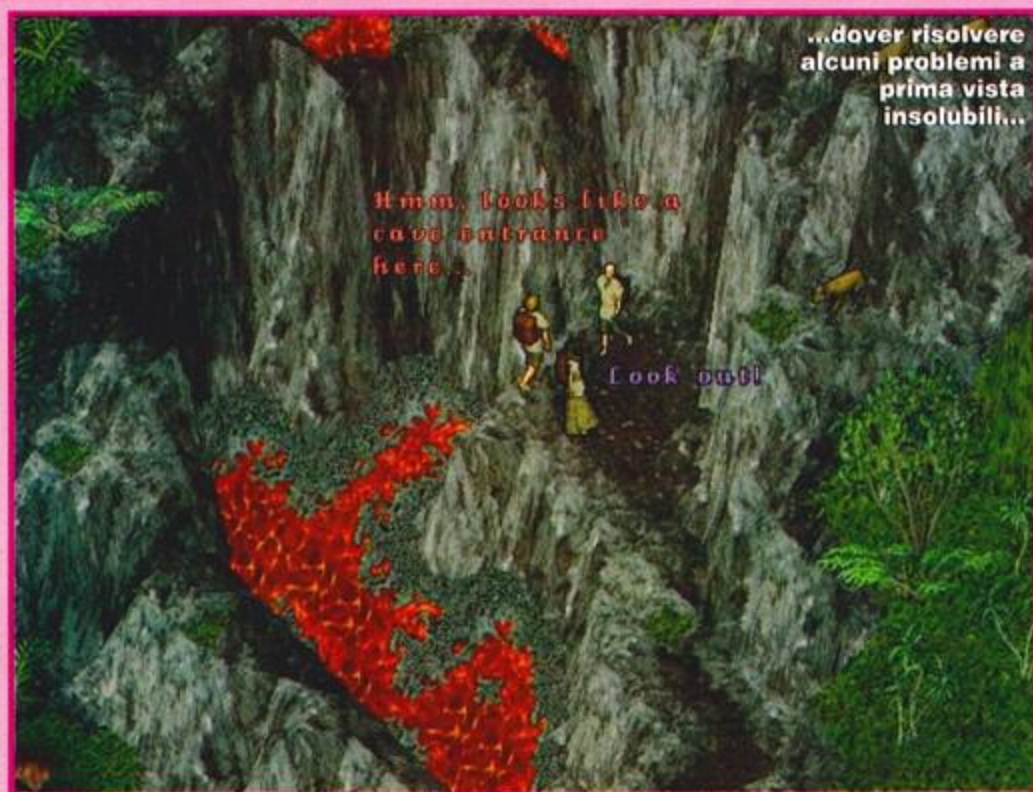
Come potete vedere dalle splendide foto di queste pagine, la grafica di Ultima Online è superba; il nuovo motore del gioco, sviluppato da zero nonostante le somiglianze con Ultima VIII, permette di godere appieno di una SVGA a 32000 colori, con una visuale isometrica un po' più dall'alto rispetto a Pagan. Per quanto riguarda le caratteristiche hardware, la versione beta richiede un 486DX4-75 e 8 Mb di RAM, oltre ovviamente al collegamento in rete.

IL SISTEMA DI GIOCO

L'interfaccia rimane identica a quella di Ultima VII e VIII, molto comoda, con tutte le operazioni condotte via mouse: il tasto destro controlla il movimento e le azioni correlate, il sinistro serve per i combattimenti e per interagire con il mondo circostante. Come in Pagan, i punti esperienza sono stati sostituiti da abilità (skills) che migliorano quanto più vengono usate; per evitare squilibri durante il gioco, i programmatori hanno eliminato i livelli di esperienza tipici dei giochi di ruolo, e hanno inoltre reso impossibile che un personaggio possa specializzarsi in più di una dozzina di abilità contemporaneamente. In altre parole, se si smette di usare una data skill, il suo punteggio calerà inevitabilmente. Le abilità saranno le più disparate, da quelle più tipiche del combattimento ad altre correlate ad attività "pacifiche". Tutto ciò permetterà di interagire nel modo più completo con il mondo e con i suoi

...incontrare personaggi da cui ricevere informazioni...

...trovare strani edifici posti in aree desolate...

...dover risolvere alcuni problemi a prima vista insolubili...

abitanti, scegliendo liberamente come costruire e caratterizzare il proprio alter ego. Anche il sistema degli incantesimi ricalca quello dei precedenti Ultima, con gli otto cerchi (livelli) di magia e i reagenti, ma lo stesso incantesimo potrà avere effetti diversi a seconda del luogo dove verrà utilizzato.

Il problema della costituzione di gruppi di avventurieri, sicuramente l'elemento più interessante per un gioco di questo tipo, è stato risolto in modo originale: esisteranno due tipi di aggregazione, il group mode e il follow mode. Nel primo, si manterrà il completo controllo del proprio personaggio, ma si divideranno l'esperienza e i meriti con i compagni d'avventura; nel secondo, si eviterà il problema del movimento, automaticamente seguendo il leader del gruppo.

Un'ultima nota sul combattimento: per evitare disparità di velocità dovute alle differenze tra processori o modem, i tempi del combattimento saranno decisi dal gioco stesso.

.. e addirittura avventurarsi perigliosamente per mare!

IL MONDO

L'interattività del mondo è sempre stata un punto d'orgoglio della serie di Ultima, e in Online la musica non cambierà. Anzi, stavolta le cose sembrano proprio fatte in grande: il mondo è dotato di veri e propri ecosistemi, il cui equilibrio può essere modificato dalle

...vagare di città in città alla ricerca di determinate persone...

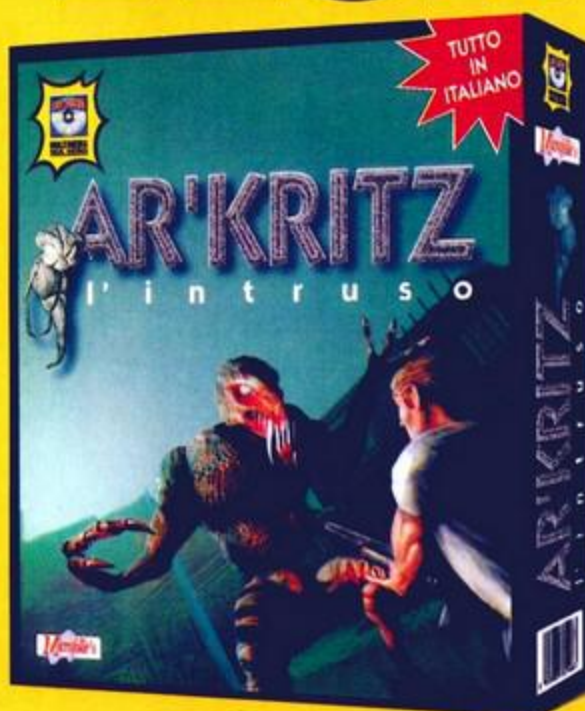
azioni dei giocatori. Le reazioni potranno essere inaspettate, e potranno andare da uno smodato sviluppo di una particolare specie animale in seguito allo sterminio dei suoi predatori naturali a variazioni del mercato di un dato prodotto determinate da commerci e banditismo. A tutto questo si sovrapporranno missioni caratteristiche di un gioco fantasy epico come Ultima, con uno scontro di fondo tra Lord British e un nemico mortale (nel quale si potrà scegliere da che parte stare) e altre quest secondarie ma non meno appassionanti, con zone di difficile accessibilità, artefatti magici unici e mostri da combattere. Le città rappresenteranno dei porti sicuri dove alloggiare quando si termina il collegamento, ma se si è in possesso di oggetti importanti e si decide di non giocare per un po' di tempo, essi ritorneranno in gioco a disposizione di altri coraggiosi avventurieri. La storia che si svilupperà non avrà particolari contatti con le saghe del passato, per cui chi non vorrà o non potrà collegarsi non si preoccupi e attenda pure Ultima IX: si perderà "solamente" una grande esperienza MONDIALE!

MANIACI DI WING COMMANDER

Con Wing Commander V, secondo quanto afferma lo stesso Garriott, prenderà il via una nuova saga, composta da due-quattro titoli tra loro collegati. La fusione tra gli intermezzi filmati e le fasi di gioco propriamente detto sarà più stretta: il peso delle proprie azioni sullo svolgersi della trama sarà senz'altro maggiore. Wing V è ancora molto lontano nel tempo (in effetti, non è possibile trovare alcuna immagine a riguardo su Internet), ma c'è una notizia che potrà comunque far contenti i fan di Maniac: è in programma uno spin-off dal titolo di Maniac Missions, centrato proprio sulla figura del personaggio degli ultimi due capitoli della saga, interpretato da Tom Wilson.

È USCITO AR'KRITZ L'INTRUSO.

TUTTI I DETTAGLI A PAG. 48.

Questa pagina proprio non ci bastava per farti vedere tutte le incredibili caratteristiche di Ar'Kritz: le sue scenografie interamente sviluppate in 3D, le sue animazioni a 60 frame al secondo (anche su PC 486 DX2/66!) ma, soprattutto, la sua durata: oltre 200 livelli di gioco, ognuno giocabile in ben 4 modi diversi. Allora, leggi tutto l'articolo. Non solo scoprirai uno dei nuovi, entusiasmanti titoli CD Line, ma anche un ottimo motivo per fare un salto nel tuo PC Shop di fiducia.

Microfolie's

MULTIMEDIA MA VERO.

IL PRIMO PLATFORM 3D CON MINIMO 60 ORE DI GIOCO.

MEDIUM ITALIA SPA (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

Grazie a queste due immagini è più facile capire come funzionerà il motore 3D di Ultima IX: i disegnatori creano una struttura tridimensionale di base, e il motore 3D si occupa poi di ruotarlo calcolando le ombre e la struttura degli oggetti in tempo reale.

ASCENSIONE A ULTIMA IX

Come potete leggere nell'intervista, occorrerà aspettare ancora molto per poter giocare a Ultima IX: Ascension, ma sono già disponibili alcune succosissime anticipazioni, che vado di volata a illustrarvi.

LA STORIA

Mi sembra obbligatorio cominciare con questo argomento, anche se è quello su cui si hanno meno informazioni. Con Ascension si concluderà la trilogia del Guardiano, presumibilmente con la sua sconfitta definitiva. Secondo Lord British, tutti i fili sospesi della storia dell'Avatar verranno riannodati, in modo da permettere a Garriott e ai suoi collaboratori di cominciare a progettare Ultima X nella più completa libertà. Dopo Ultima IX, infatti, l'Avatar non sarà più il personaggio controllato dal giocatore, pur rimanendo una delle entità presenti nel gioco.

DETTAGLI

E' questa la parola d'ordine per gli sviluppatori di Ultima IX: dall'attenzione per la caratterizzazione minuziosa dei personaggi da incontrare ai più piccoli oggetti che si potranno trovare nella cucina di una casa, tutto sarà preparato nei minimi particolari per rispondere a due esigenze fondamentali: unicità e interattività. Ogni oggetto sarà realizzato in grafica poligonale 3D, senza textures ripetitive, e sarà utilizzabile al 100%. Ogni luogo avrà la sua atmosfera caratteristica, con architetture specifiche per ogni città, e la possibilità di ruotare la visuale 3D per ammirare da ogni lato ogni piccolo particolare. Ancora più che in Ultima VII, i personaggi saranno caratterizzati a fondo e condurranno una loro vita indipendente in un mondo che svolge le sue attività in tempo reale.

GRAFICA E VISUALE

La visuale ritornerà più simile a Ultima VII, con un punto di vista più dall'alto, ma, come si è detto, con la possibilità di ruotare a piacimento il punto di vista. Sarà inoltre introdotta una funzione di zoom per focalizzare i particolari o per avere una vista di insieme della zona in cui ci si trova.
Il tutto, però, richiederà un hardware all'altezza: si parla almeno di un P60, se non di un P90, con 16 Mb di RAM per far girare la grafica SVGA con colori a 16 bit.

IL SISTEMA DI GIOCO

Come in Ultima VIII, l'avanzamento in esperienza del personaggio sarà misurato attraverso skills, che miglioreranno con il loro uso. I combattimenti saranno in tempo reale: all'inizio dello scontro sarà possibile fissare una strategia, ma se le cose vanno male si potrà intervenire per modificarla in qualunque momento.
L'uso della magia ricalca i vecchi schemi, ma in alcuni punti bisognerà ricorrere alla magia di Pagan (non spaventatevi, però: per giocare ad Ascension non sarà necessario aver giocato ai precedenti Ultima). Una curiosità: tra i mezzi di spostamento in Britannia, sono da includere anche possenti draghi volanti!

NOTE CONCLUSIVE

E' superfluo sottolineare che, se siete dei vecchi fan di Ultima, ritroverete in Ascension numerosi riferimenti al passato, così come potrete di nuovo costituire un gruppo con i vostri vecchi amici. Lord British, Iolo, Shamino...
Tutti insieme ancora una volta nel ricordo di Dupre!

Tutti gli oggetti presenti sullo schermo saranno realmente tridimensionali. Notate il carretto e la catasta di tronchi. Nel gioco si potrà interagire davvero con tutto.

Un esempio di villaggio 3D in Ultima IX: si tratta solo di un esempio, dal momento che le strutture cittadine saranno molto più complesse.

ANTEPRIMA

DARK EARTH

DI LUCA FASSINA

Il Mondo Oscuro in cui potremmo benissimo incontrare le invenzioni di Giulio Verne è ormai vicino. Se siete pronti ad affrontare la Religione Onnipresente, allora siete pronti per Dark Earth!

Riassunto delle Puntate Precedenti
K numero 88, settembre '96: presentiamo Dark Earth. In una Terra futurista dell'anno 2000-e-qualcosa l'ecosistema è irrimediabilmente compromesso dal passaggio di una cometa. Un panorama molto gotico, oscuro, con improvvise flashate di luce, che vive un'atmosfera geniale.

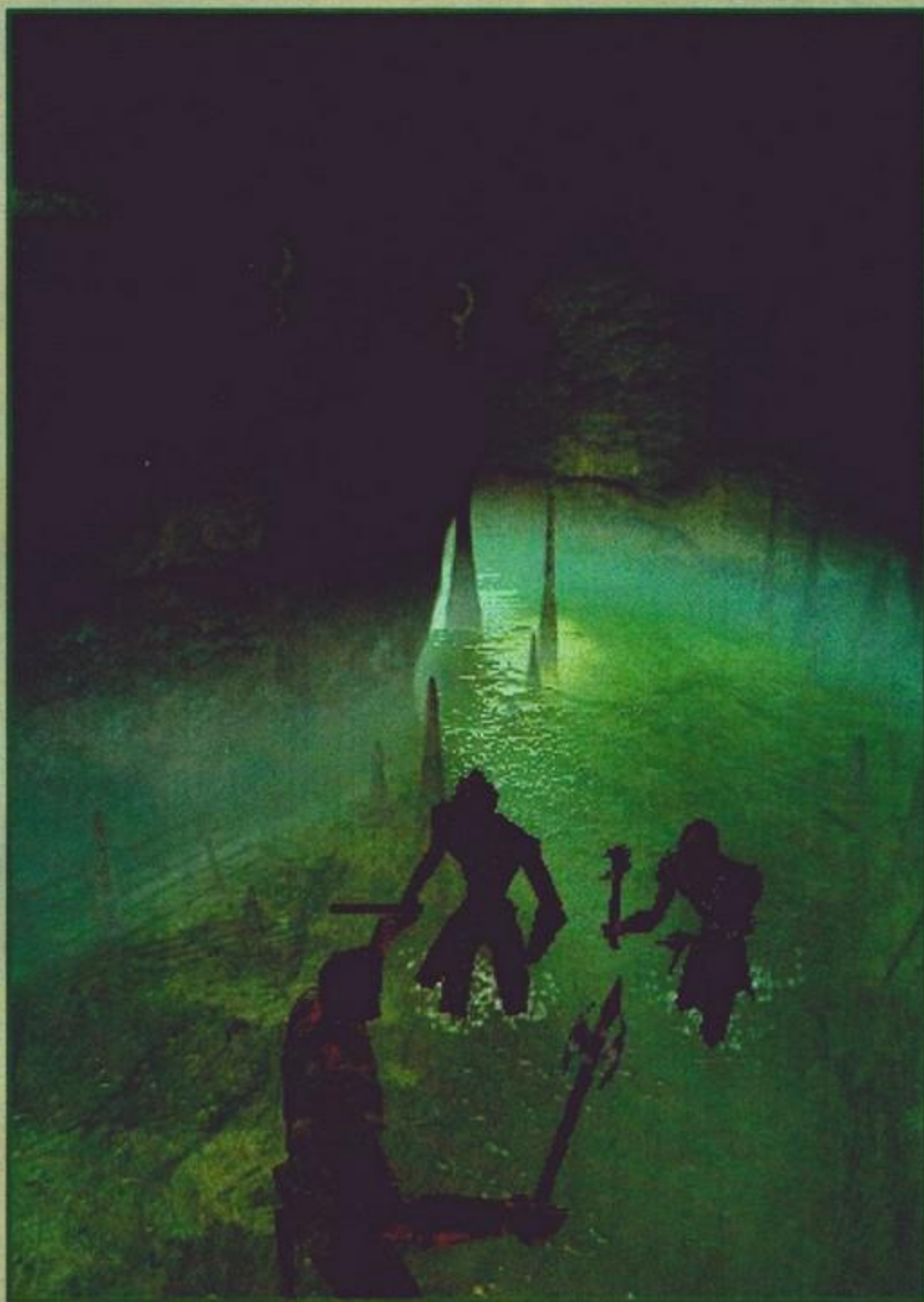
K numero 89, ottobre scorso, narrava la

fine della Terra e la nascita di una nuova civiltà che deve adattarsi a un mondo in cui flora e fauna sono molto cambiate, divenendo decisamente pericolose.

K numero 93... OGGI: dopo tre anni dall'inizio dei lavori, finalmente a Bordeaux stanno tirando tutti i fili e Dark Earth si appresta a diventare il miglior gioco di primavera...

In questi ultimi mesi la Mindscape ha concentrato l'attenzione su alcuni precisi aspetti di Dark Earth. Sono stati aumentati i Punti di Vista delle varie schermate, sino ad arrivare alla resa dei veri set cinematografici con dieci punti-visuali differenti per una sola scena. Estremamente curati gli effetti Luce che si modificano in tempo reale, plasmandosi sulle superfici e sulle oscure figure che si muovono sulla Terra buia. Tutte le location di gioco sono state studiate 'in simultanea', per avere scenari omogenei come illuminazione e paesaggio affinché non stonassero nel complesso generale. Grande attenzione anche sui Personaggi: oltre cento incontri tutti unici e caratterizzati singolarmente per grafica e animazione. Ogni persona è stata creata da decine di disegni e moltissime animazioni (con un massimo di un migliaio per il personaggio principale). Tutti gli incontri risulteranno in questo modo molto reali: personalità e tratti somatici sono ogni volta tutti da scoprire; grande attenzione per i costumi, curati a tal punto che metalli e tessuti appaiono simili a quelli veri. Durante i dialoghi si vedono addirittura le persone che gesticolano. Ottimi anche i combattimenti, che

Sta finalmente prendendo forma uno dei titoli più attesi del primo semestre 1997. Dark Earth, come lo dimostrano le immagini in queste pagine, è graficamente il più bel gioco del momento, e il mese prossimo ve ne daremo la prova.

sono estremamente vari e differenti a seconda dell'arma utilizzata: strumenti più maneggevoli e leggeri daranno luogo a

combattimenti agili e veloci; più le armi saranno pesanti e ingombranti, più i lottatori si muoveranno con difficoltà. La Mindscape ha anche progettato un nuovo programma chiamato Global Motion che accoppiato a Motion Capture ha dato grandi risultati. Ma tanto lavoro grafico e pittorico necessitava di un altrettanto forte supporto sonoro. E' stato incaricato delle musiche l'artista Moby, che ha visionato tutte le scene per creare una vera e propria colonna sonora che si adattasse allo svolgimento della trama: una decina di temi musicali che, piano piano, si incrociano. Anche il Motore è stato fatto oggetto di accurate analisi: il software è stato appositamente modificato per il riconoscimento di nuove schede grafiche. Il tutto per accelerare la velocità e la fluidità dei movimenti, in modo che tutti gli utenti possano godere di una certa facilità di gioco e non venga privilegiato - come al solito - chi ha una macchina più potente. Quattro i Silicon Graphics utilizzati ad oggi per realizzare i filmati delle sequenze non interattive che si basano sul meticoloso storyboard di Sylvan Doucet. Le immagini finali avranno una risoluzione finale di 640x480 a 65.000 colori. L'uscita di Dark Earth è ormai prevista per la fine del mese di aprile '97, se poi esce prima... meglio per tutti!

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256

negozi

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio
angolo via Dante

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima
angolo via Plinio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate

Da sempre esclusivamente gli originali !

Titolo	Prezzo
1942 THE PACIFIC AIR WAR	29.900
1944: ACROSS THE RHINE	29.900
3 SKULLS OF THE TOLTECS Ita	89.900
3D TABLE SPORTS	49.900
3D ULTRA PINBALL Creep Night	69.900
A-10 CUBA! Win'95 Ita	89.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ABSOLUTE PINBALL Ita	69.900
ABSOLUTE SOLITAIRE	49.900
ABUSE Ita	89.900
ACE VENTURA PET DETECTIVE	74.900
AD&D CORE RULES	69.900
AD&D EYE OF BEHOLDER 1,2,3	49.900
AD&D MASTERPIECE COLLECTION	49.900
ADMIRAL SEA BATTLES Win'95	99.900
AFTERLIFE Ita	69.900
AGE OF RIFLES	89.900
AGE OF SAIL	89.900
AGILE WARRIOR F-IIIX Win'95	89.900
AH-64D LONGBOW + KOREA Ita	119.900
AH-64D LONGBOW Korea	59.900
AIR BUCKS 1.2	29.900
AIR POWER Italiano	39.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
AIRLINE SIMULATOR Ita	99.900
ALBION	79.900
ALIEN INCIDENT	49.900
ALIEN TRILOGY Ita	79.900
ALIENS Italiano	49.900
ALONE IN THE DARK TRILOGIA Ita	79.900
AMBUSH AT SORINOR	19.900
AMERICAN CIVIL WAR	89.900
AMOK Ita	94.900
ANGEL DEVOID	49.900
ARCHIMEDEAN DYNASTY	89.900
AREA 51 Americano Win'95	99.900
ASCENDANCY Italiano	59.900
ASSASSIN 2015 Win'95	89.900
ASSAULT RIGS Italiano	49.900
ATF + NATO FIGHTERS Ita	119.900
ATF Nato Fighters Data Disk	49.900
ATMOSFEAR Italiano	69.000
AWARD WINNERS GOLD EDITION	19.900
AZRAEL'S TEAR	69.900
BACK TO BAGHDAD Americano	99.900
BACK TO BAGHDAD Italiano	129.900

Titolo	Prezzo
BACKPACKER	59.900
BARBIE CREA LA MODA	89.000
BARBIE CREA LA MODA RICAMBIO	20.000
BATTLECRUISER 3000AD	89.900
BATTLEGROUND: ANTIETAM	89.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ita	89.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	84.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLEGROUND: WATERLOO Ing	84.900
BEDLAM Ita	59.900
BERMUDA SYNDROME Man.Italiano	89.900
BETRAYAL AT KRONDOR	29.900
BIG HURT BASEBALL Ita	59.900
BIG RED RACING	19.900
BIOFORGE Ita	49.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	49.900
BLAM! MACHINE HEAD Italiano	79.900
BLINDNESS Ita	99.000
BLOCK AND TACKLE	10.000
BLOOD & MAGIC AD&D	79.900
BLOODSTONE	10.000
BLUE ICE Ing Fra Deu	74.900
BLUE ICE Italiano	79.900
BOARD & STRATEGY GAMES	19.900
BOEING FAMILY COLLECTION	69.900
BRAIN DEAD 13 Italiano Parlato	99.900
BRIDGE CHAMPION W/ OMAR SHARIF	79.900
BRITISH ISLES Part 1 5.0	49.900
BROKEN SWORD Italiano	59.900
BROKEN SWORD Italiano parlato	99.900
BUBBLE BOBBLE	69.900
BUG! Italiano	69.900
BUSINESS JET	49.900
CAESAR II	59.900
CAMPAIGN CARTOGRAPHER <u>floppy</u>	139.900
CAPITALISM	69.900
CAPTAIN QUAZAR	59.900
CAVEWARS	99.900
CESSNA CUSTOM KIT	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	29.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97	59.900
CHAMP.MANAGER 2 96/97 UPDATE	39.900
CHESSMASTER 5000 Win'95	79.900
CHESSMASTER OnLine Win'95	39.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ita	109.900
CIV NET	69.900
CIVILIZATION	29.900
CIVILIZATION II Evolution	49.900
CIVILIZATION II Ital.+ Scenar.	89.900
CIVILIZATION II Scenarios	39.900
CLOSE COMBAT Win'95 Italiano	94.900
CLUEDO	99.900
COLD SHADOW Maui Mallard	79.900
COLLEGE SLAM	79.900
COLONIZATION	24.900
COMIX ZONE	39.900
COMM.& CONQ. WARCRAFT2 TOOLK.3	29.900
COMMAND & CONQUER Comm.Ing	79.900
COMMAND & CONQUER Italiano	119.900
COMMAND & C Command Companion	59.900
COMMAND & C Covert Operations	39.900
COMPLOTTO a Corte del Re Sole	124.900

Titolo	Prezzo
CONQUEST OF THE NEW WORLD Ing	49.900
CREATURES Inglese Win'95	69.900
CREATURES Italiano Win'95	79.900
CRUSADER NO REGRET Italiano	89.900
CRUSADERS DARK SAVANT+ GIOCO	24.900
CYBER GLADIATORS Win'95 Ita	99.900
CYBERDOME Win'95	49.900
CYBERIA	49.900
CYBERIA 2 Resurrection Ingl.	79.900
CYBERJUDAS	74.900
CYBERMAGE Italiano	39.900
CYBERSPEED	39.900
CYBERSTORM Win'95	89.900
DAGGER'S RAGE	29.900
DAGGERFALL	89.900
DARK FORCES Ita	49.900
DARK SUN Crimson Sands OnLINE	39.900
DARK SUN Wake of the Ravager	24.900
DARKER	49.900
DAVIS CUP TENNIS Ita	69.900
DAY OF THE TENTACLE Ita	49.900
DAYTONA USA Win'95	89.900
DEADLINE Inglese Francese	89.900
DEADLINE Italiano	109.900
DEADLOCK Italiano	99.900
DEADLY TIDE Win'95 Ing	84.900
DEATH RALLY Ita	59.900
DEATHDROME Win'95	99.900
DEATHKEEP	59.900
DEATHKEEP Win'95	69.900
DECATHLON Ita	49.900
DEFCON 5 Ita	49.900
DEFINITIVE WARGAME II	79.900
DESCENT	29.900
DESCENT Levels of the World	29.900
DESTINY Win'95	89.900
DESTRUCTION DERBY II Ita	89.900
DETRITUS	29.900
DEUS	99.900
DEVO SMART PATROL	79.900
DISCWORLD Ita	19.900
DOOM Death Match	49.900
DOOM Level Master II	49.900
DOWN IN THE DUMPS Man.Ital.	99.900
DRAGON LORE II	89.900
DRAGON'S LAIR + 9 PAK (5 Ft.)	49.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	29.900
DRAGON'S LAIR II Time Warp W95	79.900
DUKE NUKEM 3D Inglese	69.900
DUKE NUKEM 3D Italiano	69.900
DUKE NUKEM 3D Plutonium Pak Ita	39.900
DUKE NUKEM Beyond the Meltdown	49.900
DUKE NUKEM Duke!Zone	39.900
DUKE NUKEM Nuke It 1000	39.900
DUNGEON MASTER II	29.900
EARTHSIEGE 2	74.900
EARTHWORM JIM 1 & 2	69.900
ECCO THE DOLPHIN	69.900
ECSTATICA Ita	19.900
EF2000 EVOLUTION	89.900
EF2000 SUPER Win'95 Inglese	109.900
EF2000 SUPER Win'95 Italiano	129.900

Titolo	Prezzo
EF2000 Tactcom Ita	39.900
ENTOMORPH	39.900
ERASER TURNABOUT Italiano	79.900
EURO '96 Italiano	59.900
EUROPE 2	79.900
EXCITING EXPERIENCES OF LOVE	49.900
EXTREME CHESS X	89.900
EXTREME GAMES Italiano	79.900
EXTREME POWERPACK	89.900
F-15 STRIKE EAGLE III	39.900
F-22 LIGHTNING 2 Italiano	99.900
F1 MANAGER	79.900
FABLE Inglese	59.900
FABLE Italiano	69.900
FANTAMANAGER Ita	59.900
FAST ATTACK	69.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FIFA 97 Ita	79.900
FIFA SOCCER 96 Ita	59.900
FIGHTER DUEL NETWORK	89.900
FINAL APPROACH	74.900
FINAL DOOM	69.900
FIRE FIGHT Win'95	84.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FIRO & KLAWD Ita	69.900
FISTFIGHT	29.900
FLIGHT ADVENTURES 1	94.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN Ita	29.900
FLIGHT SCHOOL Ita	99.900
FLIGHT SHOP 5.1	109.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 + SCENARI Ita	149.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Ing Win95	99.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Ita Win95	109.900
FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade	89.900
FLIGHT UNLIMITED Italiano	49.900
FLIGHT UNLIMITED Win'95	79.900
FLIGHTZONE Schiratti Command.	49.900
FOOTBALL Win'95 Ita	79.900
FRAGILE ALLEGIANCE Inglese	69.900
FRAGILE ALLEGIANCE Man.Ital.	89.900
FRANKENSTEIN	49.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ita	49.900
FULL THROTTLE Inglese	39.900
FULL THROTTLE Italiano Parlato	99.900
FULL TILT PINBALL 2	59.900
FX FIGHTER TURBO Americano	79.900
GEARHEADS Ita	79.900
GENDER WARS	74.900
GENE WARS Ita	89.900
GOBLINS 3	19.900
GOOSEBUMPS HORRORLAND Win'95	99.900
GRAND PRIX	29.900
GRAND PRIX 2 Italiano	69.900
GRAND PRIX 2 Perfect GP	29.900
GRAND PRIX MANAGER 2 Inglese	79.900
GRAND PRIX MANAGER 2 Italiano	89.900
GRAND PRIX MANAGER Italiano	89.900
GREAT AIRLINES	69.900
GREAT NAVAL BATTLES Final Fury	74.900
GREAT NAVAL BATTLES TREASURES	39.900
HARDBALL 4	29.900
HARDLINE Inglese	69.900

Titolo	Prezzo
HARDLINE Italiano	99.900
HARPOON CLASSICS 97 Win'95	79.900
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	79.900
HARRIER SVGA	29.900
HARVESTER	79.900
HELLBENDER Win'95	79.900
HERETIC Shadow of Serpent	89.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC	59.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 1&2	99.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	89.900
HEXEN (Heretic II) Ita	89.900
HEXEN: DEATHKINGS DARK CITADEL	29.900
HI-OCTANE Italiano	49.900
HIND Inglese	64.900
HIND Italiano	79.900
HOYLE CLASSIC BOARD GAMES	39.900
HUNTER HUNTED Americano	99.900
HYPERBLADE Win'95	99.900
ICE & FIRE Ita	49.900
IL RE LEONE Bottega dei Giochi	116.000
IL SEGRETO DEI TEMPLARI	99.900
INCA II Wiracocha Ita	49.900
INDIANA JONES Kit Ita	49.900
INFOCOM MASTERPIECES	49.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS Ita	89.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN Ita	49.900
IRON MAN X/O Ita	69.900
ISIS	49.900
ISLAND PERIL	34.900
JETFIGHTER III Ita	109.900
JIMMY WHITE'S SNOOKER Ita	19.900
JUDGE DREDD Ita	49.900
JUMPSTART THIRD GRADE	59.900
KICK OFF '96 Ingl. + CARD GAME	59.900
KILLING TIME Win'95	89.900
KING'S QUEST 6 QUEST GLORY 3 Ita	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	49.900
KING'S QUEST VII Inglese	24.900
KING'S QUEST VII Italiano	49.900
KINGDOM O' MAGIC	69.900
KOFUN The Sacred Mirror	89.900
KRAZY IVAN Americano Win'95	79.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	64.900
L'ENIGMA DI MASTER LU	99.900
LA SIGNORA CALIBRO 32	99.900
LA TAVOLA IMBANDITA	39.000
LANDS OF LORE Ita	49.900
LARRY 7 Love for Sail	99.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	49.900
LAS VEGAS 5.0	39.900
LATEX THE GAME	99.900
LEMMINGS for WINDOWS	19.900
LIGHTHOUSE II Faro	109.900
LINKS 386 CD	29.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #1	49.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #2	49.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #3	49.900
LINKS COGHILL DOBBS DREAD	29.900
LINKS LS 1997 A.PALMER Ita	129.900
LINKS LS 1997 ARNOLD PALMER	89.900
LINUX 6-CD DEC 96	39.900

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA *TEL.* **02 / 29524256** consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire, credit card

negozi

ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano quartiere Prati

MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

Da sempre esclusivamente gli originali !

Titolo	Prezzo
LINUX DEVELOPER KIT 10 CDs	49.900
LINUX GAMES ++	39.900
LINUX TOOLBOX DEC.96	59.900
LITTLE BIG ADVENTURE Ita	49.900
LOCUS Win'95 Ita	49.900
LODE RUNNER	24.900
LORDS OF MIDNIGHT Inglese	29.900
LORDS OF THE REALM 2 Man.Ital.	99.900
LUCASARTS ARCHIVES Vol.2	119.900
M.A.X. Mechanized Assault Ita	99.900
MAD DOG McCREE 1&2	39.900
MADDEN NFL '97 Italiano	99.900
MAGIC CARPET Ita	49.900
MARATHON 2 DURANDAL Win'95	79.900
MARIO'S GAME GALLERY	29.900
MASTER OF DIMENSIONS Win'95	89.900
MASTER OF ORION 2 Man.Ital.	89.900
MAXIMUM ROAD RACE	29.900
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES Ita	89.900
MECHWARRIOR 2 Netmech 8 Player	19.900
MECHWARRIOR 2 Expansion Pack	49.900
MEGAPACK 5	79.900
MEGARACE	14.900
MEGARACE 2	79.900
MERIDIAN 59 Win95	89.900
MERIDIAN 59 Win95 Italiano	99.900
METAL & LACE KNIGHTS OF XENTAR	89.900
METAL RAGE	59.900
MICROMACHINES 2 Special Edit. Ita	29.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MONKEY ISLAND 2 Kit	49.900
MONOPOLY	69.900
MONSTER TRUCK MADNESS Win'95	79.900
MORTIMER Win'95	59.900
MUPPET TREASURE ISLAND	69.900
MUTANT PENGUINS	59.900
MYST Inglese	49.900
MYST Italiano	69.900
NASCAR RACING + TRACK PACK	24.900
NASCAR RACING 2 Americano	99.900
NASCAR RACING 2 Man.Ital	99.900
NAVIGATOR 6.0	74.900
NAVY STRIKE Italiano	49.900
NBA 97 Italiano	99.900
NBA HANG TIME Win'95	109.900
NBA JAM Tournament Edition Ita	29.900
NBA LIVE '95 Ita	49.900
NBA LIVE '96 Ita	59.900
NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL	99.900
NECRODOME Win'95	99.900
NEED FOR SPEED Special Edition Ita	89.900
NEMESIS	99.900
NET ZONE	79.900
NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP Ita	79.900
NETWORKS A4 Italiano	109.900
NFL QUARTERBACK '97	74.900
NHL HOCKEY '97 Italiano	99.900
NIHILIST	69.900
NOIR	99.900
NORMALITY Man.Italiano	69.900
OFFENSIVE	69.900
OLYMPIC GAMES Ita	99.900

Titolo	Prezzo
ONSIDE Complete Soccer Ita	59.900
OPERATION: WEATHER DISASTER	59.900
ORIONBURGER	89.900
OTHELLO Ing Fra Deu Ita	29.900
OVER THE REICH PC/MAC	99.900
PAGANITZU	14.900
PANDORA DIRECTIVE	69.900
PANZER DRAGOON Win'95	89.900
PANZER GENERAL Italiano	29.900
PANZER GENERAL OnLine Win95	39.900
PAPARAZZI! Tales of Tinseltown	10.000
PAYUTA Ita	79.900
PERFECT FLIGHT AROUND WORLD	39.900
PERFECT FLIGHT ITALIA	24.900
PGA EUROPEAN TOUR Ita	109.900
PGA TOUR GOLF 96 Wenthworth	99.900
PHANTASMAGORIA 2 Win'95 Amer.	129.900
PHANTASMAGORIA Ital Parlato	129.900
PILOT'S TOY BOX	49.900
PINBALL BUILDER	89.900
PINBALL CONSTRUCTION KIT Ita	69.900
PINBALL WARRIORS Ita	49.900
PIRATES! GOLD	29.900
POCAHONTAS Ita	116.000
POWER DOLLS 1.2	49.900
POWER F1 Ita	69.900
POWER RANGERS ZEO	99.900
POWER THE GAME	49.900
PRAY FOR DEATH Ita	59.900
PRE-FLIGHT	59.900
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	49.900
PRISONER OF ICE Italiano	79.900
PRIVATE EYE Philip Marlowe	79.900
PRIVATEER 2 The Darkening Ita	109.900
PRO BOXING	49.900
PRO FOOTBALL 97	79.900
PRO PINBALL THE WEB	84.900
PSYCHIC DETECTIVE	59.900
PSYCHO PINBALL	24.900
PTO II Pacific Theater Operat.	84.900
QIN Tomb of the Middle Kingdom	89.900
QUAKE Ita	69.900
QUAKE Aftershock Americano	39.900
QUAKE Aftershock Fra Deu Ing	39.900
QUAKE Eternal Darkness	49.900
QUARANTINE II Road Warrior Ita	19.900
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY	64.900
RAILROAD TYCOON DELUXE	29.900
RAMA Italiano	119.900
RAPID FIRE PAK	79.900
RAVAGE Win'95 Ita	89.900
RAYMAN Ita	59.900
REALMS OF THE HAUNTING Ing	89.900
REBEL ASSAULT 2 Ita	99.900
REBEL ASSAULT Kit Ita	49.900
REBUS Italiani	49.000
RED ALERT Inglese	79.900
RED ALERT Italiano	84.900
RENEGADE Italiano	29.900
RESCUE AIR 911	99.900
RETURN TO ZORK Italiano	49.000
REX BLADE	64.900

Titolo	Prezzo
RING CYCLE Ita	39.900
RISE OF THE TRIAD	29.900
ROAD RASH Win'95 Ita	79.900
ROBERT E. LEE CIVIL WAR	59.900
ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY	109.900
ROBOQUEST	79.900
ROCKET JOCKEY Win'95 Ita	79.000
SACRED GROUND PC/MAC	69.900
SAIL SIMULATOR 3.0 Ita	99.900
SAM & MAX Kit Ita	49.900
SCENERY & OBJECT DESIGNER	109.900
SCHIRATTI COMMANDER Italiano	79.900
SCIENCE FICTION Collection	79.900
SCORCHED PLANET Inglese	59.900
SCORCHED PLANET Italiano	69.900
SCREAMER Ita	54.900
SCREAMER 2 Italiano	69.900
SCUDETTO 2	79.900
SCUDETTO Aggiornamento 96/97	49.900
SEA LEGENDS	24.900
SEAWOLF SSN-21 Ita	49.900
SECRET OF MONKEY ISLAND Kit Ita	49.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	59.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/7 Ita	79.900
SETTLERS 2	69.900
SHATTERED STEEL	69.900
SHERLOCK HOLMES Rose Tattoo	99.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	29.900
SILENT HUNTER	89.900
SILENT HUNTER Patrol 1	34.900
SILENT STEEL Ita	39.900
SILENT STEEL Americano	39.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY 2000 COLLECTION	119.900
SIM CITY 2000 PC/MAC	79.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM COLLECTION The Ultimate	89.900
SIM COPTER Win'95	99.900
SIM EARTH	24.900
SIM FARM	24.900
SIM GOLF Win'95	99.900
SIM LIFE	24.900
SKYNET	99.900
SOCCER LEGENDS	49.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	79.900
SONIC CD Win'95	64.900
SPACE ADVENTURE PAK	79.900
SPACE BUCKS	59.900
SPACE HULK Vengeance Win'95	99.900
SPACE QUEST 6	24.900
SPEED HASTE Italiano	49.900
SPEED RAGE Ita	39.900
SPIDERMAN The Sinister Six	89.900
SPQR Americano	109.900
SPYCRAFT Italiano	99.900
STAR CONTROL 3 Inglese	79.900
STAR CONTROL 3 Man.Italiano	89.900
STAR GENERAL	109.900
STAR RANGERS	19.900
STAR TREK Borg Win'95	99.900
STAR TREK Deep Space Nine Ita	39.900
STAR TREK Klingon Man.Ital.	39.900

Titolo	Prezzo
STARFIGHTER 3000 Ita	69.900
STARS!	69.900
STEEL PANTHERS II	89.900
STELLARIS Compleanno di Medusa	59.900
STELLARIS Sfida a Star City	59.900
STREET FIGHTER II	19.900
STRIFE Ita	79.900
STRIKE COMMANDER	49.900
STRIKER '96 Ita	69.900
SUPER STARDUST	59.900
SURFACE TENSION	59.900
SWIV 3D Ita	74.900
SYNDICATE Ita	49.900
SYNDICATE WARS Ita	99.900
SYSTEM SHOCK Ita	49.900
T-MEK Ita	89.900
TEAM F.1 Ita	79.900
TELETRASPUFFO Italiano	59.900
THE 11th HOUR	39.900
THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2	49.900
THE COMEDY COLLECTION PC/MAC	10.000
THE DIG Italiano	99.900
THE GENE MACHINE	59.900
THE INCREDIBLE HULK Ita	89.900
THE LORDS OF TANTRAZZ	84.900
THE MUSIC IN ME	79.900
THE NEVERHOOD Win'95	109.900
THE PAGEMASTER	29.900
THE PLEASURE DOME	29.900
THE RAVEN PROJECT Italiano	10.000
THE SKIN GAME AT BIGHORN	10.000
THIRD REICH Americano	99.900
THIS MEANS WAR!	49.900
THUNDERSCAPE	39.900
TIE FIGHTER COLLECTOR'S Ita	49.900
TILT	29.900
TIMELAPSE Ancient Civiliz.	89.900
TIMON & PUMBAA Giochi Giungla	85.000
TNN OUTDOORS BASS TOURN. '96 Ita	99.900
TOM CLANCY SSN Win'95	109.900
TOMB RAIDER Italiano	84.900
TOONSTRUCK Inglese	59.900
TOONSTRUCK Man.Italiano	99.900
TOY STORY Power Play	79.900
TRACK ATTACK	39.900
TRACKSUIT MANAGER 2	64.900
TRANSPORT TYCOON Inglese	29.900
TRANSPORT TYCOON Italiano	49.900
TROPHY BASS 2	79.900
TROPHY CASE	49.900
TUNNEL B1 Inglese	69.900
TUNNEL B1 Italiano	89.900
TWENTY WARGAME CLASSICS	49.900
U.S. NAVY FIGHTERS Ita	49.900
U.S. NAVY FIGHTERS '97 Ita	109.900
UFO Enemy Unknown	29.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II GOLD	39.900
ULTIMA VII COMPLETE GOLD	39.900
ULTIMA VIII PAGAN GOLD	34.900
ULTIMA VIII PAGAN Italiano	49.900
ULTIMATE MINI GOLF	39.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2	79.900

Titolo	Prezzo
UNDER A KILLING MOON Ing Fra	29.900
UNDER A KILLING MOON Italiano	59.900
UNGARIA THE COOL	10.000
UNNECESSARY ROUGHNESS '96	49.900
URBAN RUNNER Italiano Parlato	99.900
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	69.900
VIRTUA COP Ita	79.900
VIRTUA FIGHTER PC Win'95	89.900
VIRTUAL VALERIE 2	79.900
VOYEUR 2	69.900
WAGES OF WAR Win'95	69.900
WAR WIND	89.900
WARCRAFT II Italiano	89.900
WARCRAFT II Beyond Dark Portal	39.900
WARCRAFT II DeLuxe Inglese	99.900
WARCRAFT II Level Master III	49.900
WARCRAFT II More War	49.900
WARCRAFT II Total War	49.900
WARCRAFT II W! Zone	49.900
WARCRAFT Orcs & Humans	29.900
WARHAMMER Sh.Horned Rat Win'95	79.900
WING COMMANDER III Ita	49.900
WING COMMANDER IV Italiano	109.900
WING COMMANDER SERIES MISSIONS	19.900
WINGS OF GLORY Ita	49.900
WINTER SUPERSPORTS	19.900
WITCHAVEN	29.900
WITCHAVEN II Blood Vengeance	29.900
WOODEN SHIPS & IRON MEN	99.900
WOODRUFF & Schnibble Azimut Ita	49.900
WORLD WAR II SOUTH PACIFIC	24.900
WORMS UNITED Ita	74.900
X WING ENHANCED Kit Ita	49.900
XENOPHAGE FULL	49.900
XS	74.900
YAHTZEE Ing Fra Deu Ita	49.900
Z Italiano	99.900
Z X-Tra Ita	19.900
ZONE RAIDERS Ita	10.000
ZORK NEMESYS Italiano Parlato	89.900
ZORK NEMESYS Italiano SWAP	49.900
ZPC Win'95	109.900

I prezzi comprendono IVA
POSSONO VARIARE.

Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari.

CUED-UP

DI DEREK DELA FUENTE

Il biliardo è uno dei giochi più diffusi al mondo. Per questo motivo sono un'infinità i tentativi di riproduzione su computer, in modo da permettere agli appassionati di portarsi a casa il tanto amato tavolo verde. In occasione della prossima pubblicazione di Cued-Up della NMS - il gioco che sembra poter spazzare via la concorrenza in campo di biliardo all'americana - il nostro Derek ha scambiato quattro chiacchere con Alex Rutter, il produttore del gioco, in modo da svelarne in anteprima per K tutti i suoi segreti.

Stiamo selezionando la direzione di tiro... Notate le ambientazioni!

Dato che lo snooker e il pool non sono popolari proprio allo stesso modo in tutte le nazioni, l'NMS e la BMG hanno deciso di dare vita a un unico gioco che presenti ambedue le varianti e una serie di innovazioni che conferiscono al gioco un interesse particolare. In Cued Up possiamo trovare 6 tipi differenti di gioco, i campi inglesi e americani di snooker e pool con le versioni a 9 o a 8 palle e altri sei campi a sorpresa molto particolari, tra i quali potrete trovare anche un campo triangolare!! Vediamo quali saranno le altre caratteristiche di questo gioco... "Cued-Up girerà sia in alta che in bassa risoluzione ed è stato concepito per cercare di riprodurre le vere sensazioni che si provano nel corso di una partita", ha detto il produttore Alex Rutter. "Le visuali che permette il gioco sono in tutto e per tutto simili a quelle che otterreste giocando realmente a snooker o pool. La prospettiva dei tavoli è accuratissima e viene rispettata anche la velocità della palla, la dimensione dei tavoli e l'inerzia dei colpi. Il giocatore può scegliere tra un'infinità di tiri, al punto che potrebbe quasi sentirsi in imbarazzo nella scelta".

K: Cosa mi puoi dire dell'intelligenza artificiale di Cued-Up?

"E' eccezionale e non finirò mai di definirla come la migliore mai creata fino a oggi. Ci è voluto moltissimo tempo per riuscire a crearla, ma posso dire che è veramente incredibile. Per dare vita a Cued-Up abbiamo passato moltissimo tempo a fare ricerche di ogni tipo, misurando un'infinità di tavoli e giocando anche ad altri giochi come l'Archer Maclean Pool e allo Snooker di Jimmy White. Ma anche se si tratta di due ottimi giochi, entrambi mancavano di quel realismo che stavamo cercando".

Pronti a "spaccare"! Un buon colpo ben assestato può mettere palle in buca!

K: Come avete fatto per migliorare questo punto particolare?

"Per ottenere il giusto realismo, abbiamo cercato di eliminare tutti quegli aiuti che generalmente si trovano negli altri giochi in materia. Per questo motivo posso dire che Cued-Up è il primo vero simulatore di snooker e pool in commercio. Molta gente considera l'Archer Maclean come il miglior simulatore in circolazione, ma noi lo abbiamo migliorato largamente basandoci sulla realtà e sulle sensazioni del gioco vero. Non c'è ragione di pubblicare un nuovo gioco se questo non va a migliorare quelli già esistenti. Non credo che qualcuno abbia mai pensato di riprodurre fedelmente lo spessore e le caratteristiche di rimbalzo dei cuscinetti del perimetro del tavolo. Ma, soprattutto, credo che per testare veramente un gioco di questo tipo non ci sia modo migliore che far giocare un professionista. E questo è esattamente ciò che abbiamo fatto. L'unico modo di migliorare le cose, a mio parere, è chiedere il parere di un esperto sia sul tuo prodotto che sugli altri, in modo da non ripetere gli stessi errori".

K: In che modo avete ambientato i tavoli da gioco?

"Per dare quel tocco di 'realtà' in più, abbiamo pensato di prestare una particolare attenzione anche all'ambiente in cui inserire i tavoli da gioco, sfruttando fondi tratti da veri club e musiche di sottofondo adeguate. Lo Snooker e il Pool in realtà sono dei giochi semplicissimi, perché non si deve fare altro che colpire una palla per mandarla in buca; di conseguenza abbiamo cercato di rispettare le sue caratteristiche di base, cercando semplicemente di non semplificarlo ulteriormente per aiutare i giocatori".

L'antico gioco da biliardo si rinnova in Cued Up, un simulatore che aggiunge, oltre alla giocabilità, le sale da biliardo!

K: Parliamo di grafica?

"La grafica 3D di Cued-Up è accurata in ogni particolare: si può persino girare attorno al tavolo tenendo bloccata la stecca, in modo da vedere la palla sotto le più disparate angolazioni. Un'altra grossa innovazione è la la visuale in prima persona del tiro, che ripropone alla perfezione la sensazione di giocare realmente una partita a stecca.
Ovviamente si può anche scegliere di vedere il campo dall'alto, in modo da sfruttare una visuale più comoda, ma comunque il modo in cui la palla reagirà al colpo resterà assolutamente simile alla realtà. Il colpo d'occhio e la sensibilità sono gli ingredienti principali per riuscire in questo gioco, esperienza a parte, ovviamente".

K: Quanto tempo ci è voluto per mettere a punto Cued-Up?

"Per finire le lavorazioni su Cued-Up ci sono voluti oltre 18 mesi, un tempo enorme se si considera che questo tipo di gioco viene normalmente ritenuto piuttosto semplice e limitato graficamente, ma con così tante stanze come fondali e così tanti tavoli da gioco differenti, abbiamo dovuto lavorare moltissimo".

K: Quale pensi sia il punto forte di Cued-Up?

"Personalmente ritengo che una delle caratteristiche migliori del gioco sia il suo sistema di controllo sul tiro, nel quale il giocatore è assolutamente libero di decidere la potenza del tiro e la posizione in cui colpire la palla.
Sfruttando alcune tecniche è addirittura possibile "tagliare" il colpo, in modo che la palla acquisti un effetto particolare.
Per finire, Cued-Up fornisce tutta una serie di optional interessanti, come i replay del tiro, i punteggi e differenti visuali. In definitiva crediamo che si tratti veramente di un grosso passo in avanti nella simulazione di biliardo".

Mancherebbe una bella biondona che ci ammicca da lontano... e da vicino!

MASS DESTRUCTION

DI DEREK DELA FUENTE

Dopo che le software house si sono date battaglia per un po' di tempo per dare vita a giochi sempre più perfetti ma, di conseguenza, più complicati e poco immediati, la NMS ha deciso di tornare indietro nel tempo, creando un videogame a metà tra lo strategico e lo sparatutto dall'immediata giocabilità.
Il nostro Derek Dela Fuente è andato negli uffici della NMS per scoprire tutti i segreti di Mass Destruction... un nome che è già tutto un programma!

A prima vista questo Mass Destruction sembra molto una riedizione di un gioco d'azione alla Jungle/Desert Strike. Voi siete alla guida di un carro armato (ce ne sono tre tipi a vostra disposizione) e naturalmente avete una missione da compiere. All'inizio di ogni livello vi verrà fatto un briefing completo degli obiettivi della missione, attraverso un testo e alcune sequenze filmate. Dopodiché verrete riportati all'interno del vostro carro armato e sarete pronti per partire. Ogni missione propone due obiettivi, uno primario - il completamento della missione stessa - e uno secondario, che prevede il salvataggio di gruppi di soldati o di prigionieri. L'idea che sta alla base del gioco, quindi, è quella di distruggere il più possibile e, se vi sentite di buon cuore, anche ricercare gli obiettivi secondari. La visuale che caratterizza

Ad un posto di blocco ci stanno "spaccando". Notate l'omino in basso a sinistra... ci sparerà!

Un lampo accecante illumina lo scenario di guerra. Il nostro mezzo è stato battuto.

Grazie a una buona copertura, ci apprestiamo a conquistare la base nemica.

Mass Destruction è una prospettiva dall'alto, particolarmente efficace per avere sotto controllo l'intero campo di gioco. Il campo attraverso cui vi muovete è abbastanza ampio, ma il fatto di poter passare velocemente dalla visuale di campo a quella della mappa vi aiuterà moltissimo per capire con precisione dove vi trovate esattamente e dove sono localizzati gli obiettivi che dovrete raggiungere. Attenzione, però, perché sulla mappa non sono riportati tutti gli obiettivi: di conseguenza, dovrete armarvi di pazienza e cercare in lungo e in largo per tutto il territorio. Visto in questo modo, Mass Destruction potrebbe sembrare un gioco piuttosto modesto, se paragonato a mostri sacri della strategia come Command and Conquer o dell'azione come Doom, ma Alex Rutter, il produttore della NMS - la casa che ha dato vita a Mass Destruction - ha voluto spiegare che l'idea di base era quella di fornire al giocatore un gioco divertente e di facile utilizzo, che non presentasse tutti i problemi relativi alla presenza di una abilità strategica notevole. "Questo è un gioco che vi permette di divertirvi fin dal primo minuto", ha detto Rutter. "Se avessimo deciso di introdurre troppi aiuti, per esempio inserendo nella mappa la locazione precisa di tutti gli obiettivi da raggiungere, probabilmente il giocatore si sarebbe sentito preso in giro.
Credo invece che siamo riusciti a creare un buon compromesso tra il gioco d'azione e quello di strategia... Ok, c'è una mappa strategica, ma il giocatore deve comunque utilizzare il suo buon senso e il suo fiuto per riuscire a raggiungere e identificare gli obiettivi della missione. Il nostro scopo principale era quello di creare un gioco che possedesse una curva di interesse molto ampia, in modo che il giocatore si senta spronato a giocare a Mass Destruction per molto tempo. Per questo motivo abbiamo pensato di rendere lo svolgimento delle missioni sempre più complicato man mano che si va avanti, con l'aggiunta di azione e di elementi da scoprire. Sono veramente un'infinità le cose che vanno scoperte in Mass Destruction".

Uno sparatutto prodotto da una software house chiamata Mass Destruction, deve avere per forza delle buone caratteristiche.

Come tutti avranno potuto immaginare, la prima cosa da ricercare saranno le munizioni, perché quelle fornite all'inizio della missione finiranno molto in fretta. Naturalmente dovrete anche fare in modo di non subire troppi danni, perché a vostra disposizione avete una sola vita. Quando completate un livello, il gioco verrà automaticamente salvato in modo che, in caso di morte, non dobbiate ricominciare tutto da capo. Dal punto di vista grafico, Mass Destruction può vantare alcune renderizzazioni interessanti che lo rendono sicuramente affascinante. In più, si è prestata una grande attenzione ai dettagli degli elementi grafici: potremo goderci degli splendidi dettagli anche su alberi, cespugli et similia. Dal punto di vista dei livelli a disposizione, non c'è che l'imbarazzo della scelta: in totale sono 16, ma ognuno di loro è formato da altrettante schermate, di conseguenza per completare ogni livello non ci vuole meno di un'ora. Per aggiungere ancora un po' di pepe, Mass Destruction conta anche un certo numero di livelli segreti nei quali potrete trovare anche delle nuove armi per attrezzare il vostro carro armato. Nessun punto che potete vedere sulla mappa è inutile, nel senso che ovunque vi rechiate sarete sempre coinvolti in qualche azione micidiale, una cosa che aumenta ancor più il divertimento del gioco.
Per concludere, tutte le azioni si potranno svolgere su quattro differenti superfici, a seconda che scegliate di giocare in campagna, in città, nel deserto o sul ghiaccio.
Ovviamente, ogni terreno comporterà degli effetti tipici sul movimento del vostro carro armato, aumentando - in alcuni casi - la difficoltà del gioco stesso. In breve, Mass Destruction non è assolutamente un gioco inutile e freddo, ma un ottimo esempio di azione e divertimento.

Anche questo palazzo è stato raso al suolo...

CONQUEST EARTH

Un gioco creato dagli

DI DEREK DELA FUENTE

Dopo aver passato 4 ore a visionare Conquest Earth a stretto contatto con il team di sviluppo di questo progetto, bisogna ammettere che questo gioco saprà catturare l'attenzione del più avido videogiocatore...

CONQUEST EARTH - SCENARIO - IDEA DEL GIOCO

E' l'anno 2050 e il programma di difesa stellare delle Nazioni Unite è completamente funzionante, circondando la Terra nel suo manto protettivo. A causa di questo, tutti gli eserciti e i dittatori sono stati deposti, creando un clima di pace globale. L'anno precedente, gli umani commettono un'atto di aggressione mandando la sonda spaziale Galileo su Marte, un pianeta da sempre considerato inabitabile perché gassoso. Questo basta perché i Gioviani, abitanti del pianeta, vedendo questa sonda entrare nel loro mondo portando con sé microbi a loro sconosciuti che li infettano e li uccidono, esclamino: "Chi sono questi aggressori?" Inizia così la loro vendetta contro questi invasori, gli umani per l'appunto. Cominciano col distruggere il sistema di protezione stellare delle Nazioni Unite (sequenza visibile in FMV), attaccando di seguito la Terra stessa. Ora per loro la Terra è un pianeta nuovo, con differenti sostanze, per questi esseri costituiti principalmente di silicio.

Quando atterrano sulla Terra, scoprono che possono imparare nuove tecniche; a differenza della maggior parte dei giochi dove le differenze tra le due fazioni

Un momento molto movimentato di una battaglia. La grafica è davvero migliore di C&C.

sono minime, in Conquest Earth usare gli alieni o gli umani è molto diverso. Gli alieni scoprono molte risorse, possono imparare tecniche di invisibilità e di trasformazione in diversi oggetti. Dal punto di vista umano, invece, la situazione è ben più grigia: dopo 50 anni di inattività militare, la soluzione è quella di investire nella ricerca di nuove armi per adeguarsi alle nuove esigenze; attualmente gli armamenti sono quelli della Seconda guerra mondiale.

"Vedendola da due punti di vista, abbiamo una grafica superiore a qualsiasi gioco mai visto prima. Bellissime esplosioni, sequenze in FMV per aiutare a capire il proseguimento della trama, una lista infinita di effetti speciali come spaccature nel terreno, cadaveri sullo sfondo, tracce di pneumatici ecc. La presentazione è a 65.000 colori, mai vista nei titoli che hai menzionato. L'impatto iniziale che si ha vedendo il gioco è il più sensazionale tra quelli oggi in circolazione. Si possono vedere ombre di astronavi che passano sul terreno, fumo che proviene dai carri armati, il graduale oscuramento del cielo quando cala la notte, la polvere alzata dalle ruote in movimento, persino nuovi effetti di luce che portano in una dimensione del tutto nuova. Ogni cosa è stata realizzata per funzionare perfettamente su un P 100 con 30 Mega di RAM, benché possa funzionare con requisiti anche inferiori. Più che limitare i giocatori con macchine potenti, vogliamo che i possessori di buone macchine vedano le stelle. Chi possiede ancora macchine inferiori potrà comunque usufruire di un prodotto migliore di quelli che abbiano mai avuto, semplicemente disattivando le animazioni. Il sistema GODS caricherà con una qualità inferiore di sprite, tutto quello che salverà la RAM. (Eamon Barr)".

Ovviamente abbiamo osservato a lungo Command & Conquer, spremendoci le meningi per vedere cosa mancasse. Tutti quanti apprezziamo questo gioco, ma in certi punti può essere migliorato. Non vorrei sembrare duro, ma un anno per far uscire Red Alert mi sembra molto per quelle che sembrano solo piccole migliorie. Una pecca di C&C è il sistema di controllo. Non mi piace la maniera in cui il computer decide che si debbano muovere i soldati, le direzioni che devono prendere. In Conquest Earth c'è il controllo totale dei personaggi, a 360°, così non si è limitati nelle direzioni di movimento. Le animazioni sono molto più dettagliate e anche la grafica si presenta meglio. Persino i nostri sprites sono 4 volte più grandi di quelli

Le nostre truppe fanno fuoco... e l'alieno perisce in una fiammante esplosione.

Sopra: l'attacco a un fortino (notate le esplosioni molto dettagliate). Sotto: un attacco dietro una collinetta ci permette di nebulizzare un noioso nemico alieno.

della Westwood. Non sempre più grande significa migliore; in questo caso, però, è proprio così. In CE, inoltre, la distinzione così netta tra gli umani e gli alieni rende necessaria una più massiccia dose di strategia. Questo perché ognuna delle due parti possiede caratteristiche molto differenti tra loro, tra cui differenti modalità di costruzione degli edifici e differenti modalità di movimento. Abbiamo portato tutto al massimo livello. Se si decide di giocare con gli alieni, per esempio, tutta l'iconografia dei palinsesti avrà un aspetto "alieno"; dai caratteri alfabetici alle cornici, tutto avrà un aspetto "marziano". Tutto ciò che c'è di buono nel gioco, è stato massimizzato; come accennavo prima a proposito del movimento, per esempio, sarà possibile scegliere differenti waypoints per far attaccare l'obiettivo dai nostri soldati da ogni angolazione possibile. Si avrà la possibilità di mandare unità in ricognizione, costruire edifici, senza per questo perdere di vista l'andamento globale del conflitto. Non c'è niente di peggio che mandare un carro armato in avanscoperta, cominciare a costruire un edificio e scoprire poi che il nostro carro è andato distrutto. In CE ci sono speciali finestre di puntamento che ci mostrano il vivo dell'azione pur essendo noi impegnati in un'altra parte dello schermo; c'è anche la possibilità di spostarsi molto rapidamente da una parte all'altra del campo di battaglia. Non vi si presenterà mai un scena del tipo: "E' morto e non ne sapevo nulla!" (Stewart Green).

"Conquest Earth fa tutto quello che fa Command & Conquer e lo fa meglio e più in grande. Un altro inconveniente che ci hanno riferito a proposito di C&C è che è troppo lineare: ecco le tue truppe, muoviti con più armamentario che puoi lungo un certo percorso e, raggiunto l'obiettivo, dài battaglia. Noi abbiamo fatto in modo che ogni uomo abbia abilità particolari: non si mandano soldati contro i carri armati - verrebbero massacrati - ci si mandano gli aerei anticarro. Si usano le truppe appiedate laddove i mezzi meccanici hanno difficoltà a muoversi. Tutto viene presentato con i suoi lati positivi e negativi. E' un gioco molto "aperto", con tantissime opzioni disponibili ad ogni livello." (Eamon). "Il metodo di raggruppamento è molto importante: in C&C si possono selezionare solo 100 unità e in di più non è possibile muoversi. Alcune locazioni sono selezionabili ma non raggiungibili. Una cosa che abbiamo voluto è che il giocatore non si annoiasse a causa delle limitazioni, così in CE è possibile selezionare tutte le unità che vogliamo e muoverle lungo le traiettorie che più ci piacciono. Muoversi da un punto all'altro è importante e ci sono cinque livelli di movimento all'interno dei codici che controllano e ricontrollano il percorso.

Il movimento è anche dotato di due modalità: caccia e pattugliamento, ognuna delle quali possiede diversi parametri. Tutte le modalità hanno superato i test raggiungendo sempre gli obbiettivi". (SG)

Stewart ci parla del GODS (Game Oriented Design System). "Piuttosto che utilizzare la solita formula secondo la quale un gioco viene creato per una macchina con caratteristiche specifiche, abbiamo creato una libreria di drivers che rendono l'utilizzo di diversi componenti più facile. Questo ci dà la possibiltà di creare un gioco che, avendo un codice di utilizzo più immediato, ci consente di applicare quelle piccole modifiche che rendono un gioco "speciale". Questo è quello che cattura l'attenzione dell'utente durante il gioco.

"Questo è un gioco che vi permette di divertirvi fin dal primo minuto", ha detto Rutter. "Se avessimo deciso di introdurre troppi aiuti, per esempio inserendo nella mappa la locazione precisa di tutti gli obiettivi da raggiungere, probabilmente il giocatore si sarebbe sentito preso in giro.

Credo invece che siamo riusciti a creare un buon compromesso tra il gioco d'azione e quello di strategia... Ok, c'è una mappa strategica, ma il giocatore deve comunque utilizzare il suo buon senso e il suo fiuto per riuscire a raggiungere e identificare gli obiettivi della missione. Il nostro scopo principale era quello di creare un gioco che possedesse una curva di interesse molto ampia, in modo che il giocatore si senta spronato a giocare a Mass Destruction per molto tempo. Per questo motivo abbiamo pensato di rendere lo svolgimento delle missioni sempre più complicato man mano che si va avanti, con l'aggiunta di azione e di elementi da scoprire.

Sono veramente un'infinità le cose che vanno scoperte in Mass Destruction".

Come tutti avranno potuto immaginare, la prima cosa da ricercare saranno le munizioni, perché quelle fornite all'inizio della missione finiranno molto in fretta. Naturalmente dovrete anche fare in modo di non subire troppi danni, perché a vostra disposizione avete una sola vita. Quando completate un livello, il gioco verrà automaticamente salvato in modo che, in caso di morte, non dobbiate ricominciare tutto da capo.

Dal punto di vista grafico, Mass Destruction può vantare alcune renderizzazioni interessanti che lo rendono sicuramente affascinante. In più, si è prestata una grande attenzione ai dettagli degli elementi grafici: potremo goderci degli splendidi dettagli anche su alberi, cespugli et similia. Dal punto di vista dei livelli a disposizione, non c'è che l'imbarazzo della scelta: in totale sono 16, ma ognuno di loro è formato da altrettante schermate, di conseguenza per completare ogni livello non ci vuole meno di un'ora. Per aggiungere ancora un po' di pepe, Mass Destruction conta anche un certo numero di livelli segreti nei quali potrete trovare anche delle nuove armi per attrezzare il vostro carro armato. Nessun punto che potete vedere sulla mappa è inutile, nel senso che ovunque vi rechiate sarete sempre coinvolti in qualche azione micidiale,

una cosa che aumenta ancor più il divertimento del gioco. Per concludere, tutte le azioni si potranno svolgere su quattro differenti superfici, a seconda che scegliate di giocare in campagna, in città, nel deserto o sul ghiaccio. Ovviamente, ogni terreno comporterà degli effetti tipici sul movimento del vostro carro armato, aumentando - in alcuni casi - la difficoltà del gioco stesso. In breve, Mass Destruction non è assolutamente un gioco inutile e freddo, ma un ottimo esempio di azione e divertimento.

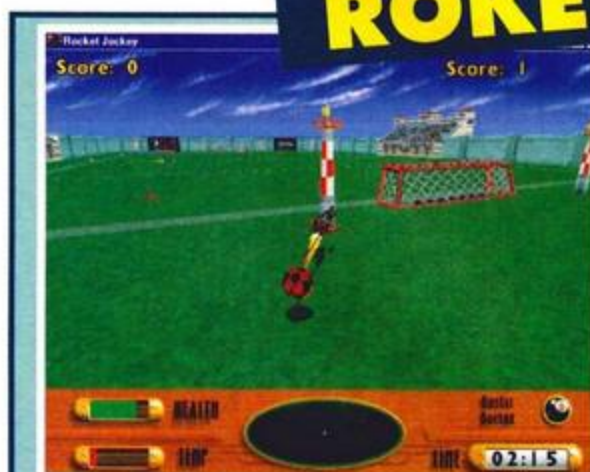
Questa rubrica è stata creata per annunciarvi i titoli imminenti che stanno per uscire il prossimo mese, o che ci sono arrivati in redazione fuori tempo massimo per permetterci di effettuare una review adeguata. Li riprenderemo più in dettaglio nel prossimo numero della rivista, per offrirvi una recensione esauriente e accurata.

COMPLOTTO ALLA CORTE DEL RE SOLE

Preparatevi a fare un salto indietro nel tempo fino al lontano 1685, ai tempi del Re Sole. Si! Avete capito bene, amanti dei giochi tipo punta e clicca: questa mega novità in uscita fa proprio per voi. Grazie all'avanzatissimo Omni 3d la navigazione totale nei luoghi più suggestivi della reggia è a 360 gradi, proprio come se fossimo noi di persona lì a visitarla. La novità che lo rende unico, oltre al motore 3d, è che sia il gioco sia la manualistica sono completamente in italiano (volendo, quindi, possiamo tranquillamente leggerci tutta la storia della casata di Luigi XIV), la musica di sottofondo è a dir poco fantastica e dà quel tocco di classe a un gioco che ci piace veramente molto! Che ne direste, come primo approccio, di farvi una visitina all'interno del castello e analizzare per bene le stanze e le persone che vi abitano? Durante il gioco vi sarà molto utile conoscere la vita e le abitudini di chi avete di fronte e poi, se l'agguato vi sta a cuore, il vostro nemico e gli ostacoli da superare dovrete conoscerli a fondo! Ma ora penso siate pronti a trasformarvi in un valletto della Camera del Re e a impedire che un pazzo distrugga questo magnifico palazzo prima della fine della giornata. Un complotto intrigante per un gioco che non tarderà a stupirci. Riusciremo a salvare Versailles? Provateci e avrete pane per i vostri denti!

GRAN PRIX MANAGER 2

La Formula Uno entusiasma quando la si vive in pista. Però, per poter arrivare a disputare un Gran premio, le squadre devono svolgere un accurato e faticoso lavoro di preparazione dietro le quinte. Le vetture devono essere progettate, testate, sviluppate e costruite pezzo per pezzo con grande cura... e, soprattutto, spendendo un mare di soldi. Ecco perché è tanto importante avere un general manager capace alle spalle di una buona squadra. Gran Prix Manager 2 vi permetterà di prendere le redini di una delle squadre di Formula Uno del campionato mondiale appena concluso (finalmente Schumacher su una Ferrari!), e di guidare la squadra per tutto un anno, a caccia della vittoria finale. Ogni possibile aspetto gestionale della vostra squadra corse è stato preso in considerazione e attentamente riprodotto in questo gioco dai programmatori della Microprose: pubblicità, progettazione, finanziamenti, contratti con i membri della squadra o con aziende fornitrici esterne, settaggio della vettura, gestione del bilancio, sviluppo tecnologico (c'è anche lo spionaggio industriale di cui tenere conto). Inoltre, è possibile scendere nei box durante ogni gara di campionato, per dirigere personalmente le operazioni e dare gli ordini che desiderate a squadra e piloti. Durante la gara, infatti, potrete seguire il comportamento delle vetture in gara da una comoda mappa, per poter intervenire in ogni momento a modificare la condotta e le tattiche di gara. E tutto ciò sia durante le prove libere, sia in sede di qualificazione, che di warm up, che durante la gara vera e propria. Insomma, vi consigliamo di radunare 200 persone e di organizzarvi...

ROKET

MDK

Un titolo attesissimo, dalla grafica davvero strabiliante, si è presentato alle porte della redazione quando avevamo la rivista ormai in stampa. Derek Dela Fuente è andato direttamente alla Shiny alla presentazione ufficiale del gioco, e ha fatto quattro chiacchiere con gli sviluppatori. Dopo la visita alla società, si è diretto a casa sua e ha sfornato una

MINUTO!

JOCKEY

Altro che scooter! E' ora di crescere! E' giunto il momento di diventare veri uomini e farsi una moto a razzo! Già, perché altrimenti non potrete gareggiare nel Rocket Jockey! Animati da questo motto alcuni degli sportivi più perspicaci si sono chiesti: "Esiste un gioco simile al calcio in cui la palla possa esplodere in qualsiasi momento?" Oppure: "In quale competizione posso trascinare in giro qualcuno faccia a terra, attaccato a un cavo d'acciaio, di fronte a una folla che applaude divertita?". Quelli che invece si erano stufati di vedere le prove di Nico Cereghini alla TV, si sono chiesti: "Ma non esiste una corsa dove ad altissima velocità devo guidare in una pista disseminata di altissimi piloni e in cui l'unica cosa tra me e un muro di cemento sia il mio naso?" Questi genialoidi riuniti hanno trovato una comune risposta: il ROCKET JOCKEY!!! Il vostro mezzo di locomozione, come vi dicevo, è una potentissima moto a razzo, con la quale sfreccerete e planerete ad altissima velocità in un'arena disseminata di ostacoli di ogni tipo. La caratteristica che rende uniche queste moto a razzo sono i cavi d'acciaio che può sparare dai fianchi, con i quali può: agganciare le moto avversarie, agganciare gli avversari stessi e trascinarseli in giro per l'arena e infine può agganciarsi ai piloni disseminati sul percorso, in modo da usarli come perno ed effettuare dei repentini cambi di direzione. La review nel prossimo numero!

recensione davvero gustosa e ricca di interessanti notizie. Ci ha spiegato come è fatto il gioco e ha preso in esclusiva per noi delle immagini davvero succulente.

SCORCHED PLANET

Avete mai provato a correre per la città a bordo di una simil palla roteante? Bene, con Schorced Planet ne avrete la possibilità. Grafica davvero mozzafiato, tensione e adrenalina scorreranno copiose nelle vostre vene, mentre percorrerete a velocità "Tronica" attraverso vicoli urbani futuristici, in una città in stile "Blade Runner", senza sole e molto grigia... Sinceramente speriamo di non dover mai correre sul serio su quei trabicoli, e altrettanto ci auguriamo che il futuro delle nostre città non diventi così cupo come in questo gioco. Queste considerazioni non devono, comunque, fuorviare l'utente, perché il prodotto è davvero ben realizzato, e la grafica 3D ci ha molto impressionatoin positivo, e speriamo sia anche il vostro parere.

CONSTRUCTOR

E' un titolo che nel prossimo numero presenteremo come anteprima, dato che sarà distribuito intorno a Maggio (ritardi permettendo...). Comunque Constructor è un divertentissimo e ben realizzato gioco di strategia dove impersonerete un imprenditore edile che, speculando speculando, dovrà cercare di guadagnare il maggior numero di appezzamenti terrieri e costruirci sopra l'impossibile. Dato che il gioco si svolge in tempo reale, potrete confrontarvi con altri tre giocatori (o con altri tre computer), che nello stesso momento in cui giocate, costruiscono anch'essi i loro manufatti e cercano di rubarvi più territorio possibile. Potrete mandare ai vostri avversari Skin Heads o Ladri o Fantasmi per farli scappare, oppure giocare pesante con minacce mafiose... E' davvero divertente e merita la vostra pazienza. Il perché? Udite, udite! Ci sarà presto una demo su uno dei prossimo Cover CD! Promessa di K!

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto i 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

VERDETTO il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

Si ringraziano:
PERGIOCO 02/29524256, I BELÈE 02/4223771

K PARAMETRI:
Il computerino visualizza immediatamente il coinvolgimento del gioco. Se sbadiglia o sta male è un brutto segno, mentre se alza il pollice o esulta le cose vanno decisamente meglio! Sostituisce in modo semplice ed immediato i vecchi cari K-parametri.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO:
Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.

PC CD-ROM

INDAGINE INTERATTIVA

NIRVANA

DI LUCA FASSINA

“Se avete un week-end libero - beati voi - vi consiglio di chiudervi in casa e non aprire a nessuno. Ammesso che abbiate un accesso illimitato ad Internet o una biblioteca nascosta in salotto.”

Eh sì, cari amici... gli ideatori del film più pompato delle ultime settimane non potevano di certo lasciarsi scappare l'occasione di sfruttare il lancio pubblicitario e ci hanno sparato tra orecchie e noce del capocollo un giocogioco ahimè imperdibile! Nirvana - il gioco - inizia pressapoco dove Nirvana - il film - finisce. Tralasciando di narrare i momenti di passaggio tra i due (per i poveri tapini che ancora resistono all'attrazione della pellicola di Salvatores) vi dico che il

APPASSIONANTE

La sequenza di Logout.

divertimento inizia subito con il filmato di presentazione, come vedremo più avanti (nel brevissimo walkthrough) essenziale per proseguire. Passati i tre quiz potrete addentrarvi nei meandri della casa di Jimi, accompagnati dalla bella voce della Casa stessa e dagli aiuti - a volte un po' strafottenti - del vostro angelo custode, 'Mama' Lisa - che ha una recitazione un po' falsa, tipo Valeria Golino o Ornella Muti, tanto per intenderci. Lo scopo del gioco è scovare un software chiamato Mandala: quando Jimi ha creato il 'debug' di Nirvana ha lasciato alcuni file che ne permettono la rimozione totale. Tocca a voi scovarli ed eseguire la giusta sequenza per eliminare definitivamente il pericolo che un gioco delle potenzialità di Nirvana cada nelle mani di qualche mega-multinazionale disposta a tutto. Ed ecco la novità del gioco che lo rende una sorta di educational in piena regola: una volta superati i primi problemi (a dir la verità abbastanza facili),

vi troverete davanti al vero scoglio del gioco, ossia proseguire nella vostra strada nonostante i quesiti che vi vengono posti sono decisamente difficili se non siete perfettamente attrezzati.

COME SOPRAVVIVERE AL NIRVANA

Come dicevo nel sommarietto (che questa volta il nostro Montyjella non ha dovuto estorcermi con le pinze) l'interattività di Nirvana richiede ben più del solito blocco di appunti. Come vi comportereste se, tutto ad un tratto, vi venisse posto un quesito del tipo: "Trovate le rovine circolari da finzioni dell'argentino cieco. Dal proposito che lo guidava... alla realtà". Sì, lo so, messo così sembra un tema da maturità, ma non spaventiamoci: l'argentino cieco - ci viene spiegato - è Borges. La prima parola necessaria ad attivare il codice di distruzione del file Mandala è quella che va nei puntini di sospensione di quella frase che si trova nel libro Finzioni di Borges, nel racconto chiamato Le Rovine Circolari.

Una delle bellissime immagini del filmato iniziale: guardatele tutte molto attentamente.

La sequenza del 'delete-file' richiede impegno e costanza.

Le tre password sono nascoste nel filmato di inizio.

Il personaggio di Diego ci suggerisce la prima password.

L'uomo con la 'campana' si adatta alla perfezione al terzo quesito...

Un'altra sequenza di Logout.

TNT in pillole

I PRIMI PASSI - WALKTHROUGH

Guardate attentamente il filmato di introduzione, tre scene sono fondamentali: appena dopo l'inquadratura del mangiatore di fuoco (ebbene sì, sono io dopo una peperonata dal Pitone) appare una scritta sul muro; le ultime due parole (ANDATE DUNQUE) sono la continuazione della seconda password, non c'è tempo per l'uomo che non viaggia. Procedendo ancora un po' si vede un uomo - forse un prete - camminare lentamente tra la folla frenetica: suona una CAMPANA, ovvero la risposta al quesito: "se vado lento in mezzo al veloce in quale argento sentite le voce". La campanella è dorata ma la password funziona lo stesso. La terza (ma prima in ordine secondo Casa) è data da Diego/Solo che con i suoi occhioni azzurrissimi ci chiede ma abbiamo vinto NOI? Eliminati i tre cristalli possiamo avanzare verso il computer. Sulla sinistra del tavolo c'è un telecomando. Girandolo si nota un codice a barre che letto col nostro scanner (il secondo tasto da sinistra della parte destra della nostra console di comando) ci dà un indizio: A Giano Canesh signore degli inizi. Ora possiamo tuffarci nella realtà virtuale, semplicemente toccando lo schermo del computer (qui il mio immancabile foglio quadrettato diventa molto importante). Vi trovate in una sala circolare con tre possibili uscite. Prendete a sinistra per i Testi, poi in fondo a destra attraversate la porta Soft. Qui su due colonne ci sono una serie di programmi: Mandala - quello che vuole Casa - è il terzo dal basso della colonna di destra. Prendetelo, poi ascoltate Casa e... mettetevi in caccia, siete solo all'inizio.

Come usare lo scanner per avere informazioni.

Il programma Mandala: dobbiamo 'mangiarlo' per distruggerlo.

Per risolvere questi quesiti, dunque, necessitate di tre strade, anzi facciamo cinque: 1) potete collegarvi in Internet (tramite un qualsiasi motore di ricerca potrete trovare tutto quello di cui avete bisogno, o quasi); 2) possedete una buona enciclopedia (su carta o CD-Rom); 3) abitate sopra una biblioteca aperta fino a tardi; 4) abitate in un castello con una fornitissima sala di lettura; 5) avete un nonno che tutti chiamano l'enciclopedia vivente. A vostro favore depone uno stato di clemenza degli autori quando hanno compilato la lista delle opere da cui trarre i quesiti che li ha portati a selezionare solo libri molto noti (dello stesso Borges, Finzioni è il lavoro più conosciuto).

PERCHÉ NIRVANA E' PERICOLOSO

Perché fa pensare. Al di là di tutte le speculazioni legate alla trama o al film, Nirvana - il gioco - è un ottimo esempio di interattività, primo 'ufficiale' nel suo genere (quanti come il sottoscritto si sono a volte documentati se il periodo storico di una certa ambientazione di gioco corrispondesse effettivamente ai fatti narrati nel gioco stesso non fanno testo) che obbliga - sennò nun se avvanza - a studiarsi la situazione, nel vero senso della parola.

ANCHE L'ASPETTO VUOLE LA SUA PARTE

Nirvana vanta una grafica in 3D in tempo reale molto suggestiva (nei labirinti è facilissimo perdere l'orientamento). I comandi sono semplicissimi, grazie al puntatore del mouse che segnala gli oggetti interagibili. Per muoversi basta tenere clickato il tasto sinistro del 'topino' quando il puntatore è un semplice doppio cerchio concentrico e trascinarlo nella direzione desiderata. La schermata di controllo si divide in otto comodi tasti (in basso) divisi in due gruppi da un monitor centrale, più altri quattro (in alto) che si attivano mentre trovate nuovi indizi. Il monitor lampeggia ed emette un fastidioso cicalio ogni volta che la pazza dai capelli blu (Lisa) ha qualche 'utile' consiglio da darvi ('muoviti' è la sua parola preferita). La musica, infine, si integra perfettamente con le schermate, dando alle ambientazioni quel tocco in più che permette di estraniarsi dal mondo reale e non badare nemmeno al dannatissimo motorino che passa per la strada (tanto lo si piglia più tardi con tutta calma). Per i più curiosi, esiste un sito Internet che permette una - piccolissima - sbirciatina sul mondo di Nirvana (il gioco, il film e tutto quello che ci ruota attorno): http://www.nirvana.it

NIRVANA: IL "BLADE RUNNER" ITALIANO DEGLI ANNI '90

Durante la presentazione del film, l'intrepido inviato di K ha avuto l'occasione di scambiare quattro chiacchere col regista di questo entusiasmante film...

Il quadro comandi. Vi piacerebbe usarlo? Prima risolvete i quiz di Login.

Aiuto · Info · Uscita · Vuota casella · Esci dalla schermata · Scanner · Parla con la Casa · Messaggi

K: Gabriele, oltre a essere il regista del film hai anche supervisionato il CD-ROM di Nirvana. Puoi dirci come hai vissuto questa esperienza e come è il gioco?

Gabriele Salvatores: *E' stata una cosa nuova per me. E mi ha molto interessato come esperimento. Fondamentalmente il gioco comincia dove finisce il film, e il game designer, Bruno Tognolini, ha creato un percorso di gioco e di esperienze che porta il giocatore a svolgere dei compiti e a fare delle cose che portino un ulteriore sviluppo alla storia sviluppata nel film. L'interpretazione della trama e l'ambientazione della storia sono molto aperte, e vogliono lasciare un grande spazio di immedesimazione al giocatore. Si impersona un programmatore di videogiochi che parte all'interno della casa di Jimmy (il personaggio interpretato da Cristopher Lambert) poco dopo l'ultima scena del film...*

K: Ma si tratta di un suo amico o proprio di Jimmy? Voglio dire, Jimmy si salva o muore come invece si lascia supporre nel finale della pellicola?

G.S.: *Non ti posso rispondere, perché uno degli aspetti più intriganti del gioco si basa proprio su questo. Sta al giocatore immaginarsi all'interno del gioco come Jimmy, come un'altra persona... o addirittura come un "backup sintetico" dei pensieri di Jimmy (di cui si fa riferimento durante il film Ndr.).*

Dopo aver risolto i quiz possiamo andare verso il computer.

Vedi, l'idea non è stata quella di produrre un gioco e basta: a noi interessava tentare di espandere le esperienze che lo spettatore prova durante la visione del film. Più che sugli enigmi o sull'azione, la struttura del CD cerca di far leva sul "coinvolgimento emotivo" dell'utente. Si tratta di un approccio nuovo e magari un po' rischioso, comunque secondo me era naturale per questo tipo di film avere uno sviluppo in CD-ROM (e su sito Internet) come questo.

K: A quale tipo di pubblico è destinato questo prodotto?

G.S.: *Naturalmente a tutti coloro che hanno visto la pellicola e a quanti di loro essa è piaciuta. Comunque, non ritengo che il CD-ROM di Nirvana possa essere catalogato sotto la semplice etichetta di gioco. Chiunque, anche chi non ha vosto il film, può fruirne. Si tratta di un CD ad alto contenuto psicologico, e si può considerare tranquillamente come una parte integrante del film. Dal mio punto di vista, CD e film ormai sono due sfaccettature della stessa cosa: nel gioco troverai oltre 50 minuti di filmati originali tratti dalle riprese e più di 300 oggetti con cui interagire, direttamente trasferiti dalle immagini della pellicola. Considera poi che tutta la casa di Cristopher Lambert è stata filmata e trasformata in una serie di filmati in Quicktime VR durante le riprese, per fornire il feeling più identico possibile a quello che lo spettatore proverà al cinema...*

K: Puoi dirci qualcosa sugli effetti speciali? A me sono piaciuti moltissimo...

G.S.: *Sono frutto del lavoro di una piccola ma molto talentuosa casa di produzione, la Digitalia Graphics. Gli effetti non volevano distrarre lo spettatore dallo sviluppo della storia, per cui non li abbiamo voluti in quantità estrema. Penso siano ottimi e soprattutto utili alla creazione di un'atmosfera molto particolare: quella appunto che nel film volevamo ricreare... Ti faccio un esempio: la neve, che cade incessantemente dall'inizio alla fine del film, spesso è stata fatta digitalmente e non con le "solite macchine sparaneve". Ti sfido però a scoprire la differenza!*
Inoltre questi effetti sono stati fondamentali per creare quella specie di sensazione simile a una vertigine (dovuta all'incessante bombardamento visivo) con cui il futuro da noi immaginato si caratterizza. Abbiamo cercato di fondere tutti quegli elementi propri del genere CyberPunk, sai i concetti di agglomerati, di megacorporazioni, della impossibilità di distinguere il reale dal virtuale, in un unico "corpo narrativo". Un po' come prendere i romanzi e i racconti di Gibson, Philip Dick e di molti altri autori e mischiarli in un tuttuno coerente. Insomma, sono molto soddisfatto di questo lavoro!

PC CD-ROM

SIMULATORE DI VOLO

JET FIGHTER III

DI ANTONIO PERNA

GRANDIOSO

"Nascosto nelle tenebre della notte, l'F-15 Eagle si lanciò in una stretta virata. Il maggiore Salvadore tirò con tutta la forza la barra verso di sè e riportò l'aereo parallelo all'altopiano andino che stava sorvolando. Inclinò poi il muso del suo velivolo di 90°, puntando verso il suolo. Dette una rapida occhiata e disse tra sè: "Maledizione, ce l'ho ancora dietro!"

Ecco cosa vi aspetta con un titolo di questo genere!
Questa è l'introduzione di uno dei migliori simulatori che mi siano capitati di vedere negli ultimi anni, migliore per grafica, sonoro, giocabilità e, soprattutto, ambientazione a molti titoli attualmente in commercio. Lo spessore e la trama vi catapulteranno da subito nella mischia: siete stato scelto per essere un membro della Forza a Impiego Immediato delle Nazioni Unite, RDF (Rapid Deployment Force), un corpo d'attacco avanzato a bordo di una portaerei nucleare (GULP!) di classe Nimitz (RIGULP!), che verrà utilizzata nei "punti caldi" attorno al pianeta per effettuare un servizio di protezione contro aggressioni e assicurando così la pace mondiale (utilizzando al limite anche la forza!).
A bordo della portaerei Peacekeeper (da non confondere con il Pacemaker!) vi ritroverete con una squadriglia i cui membri sono stati scelti da molti paesi del mondo, basandosi esclusivamente sull'abilità di volo e l'esperienza di combattimento: insomma, per dirla semplice, siete il meglio che il mondo possa offrire e rappresentate la maggiore speranza per il mantenimento della pace a livello planetario (meglio di Superman!). Le conseguenze? Fate voi!

In formazione, ci dirigiamo verso l'obbiettivo...

CHI DEVO FAR FUORI QUESTA VOLTA?

Jetfighter 3 è basato su due longeve campagne da portare a termine con successo, nelle quali come pilota della RDF verrete mandati in diverse aree "calde" dove esploderanno i conflitti. La prima campagna, nome in codice "Operazione Hurricane", si svolge in Sud America e più precisamente nei Caraibi, dove Cuba e i trafficanti colombiani hanno stretto una salda alleanza per lo smercio di droga. Avendo raggiunto ormai un giro di affari intorno a svariate decine di miliardi di dollari, i cubani hanno deciso di scortare i propri carichi di droga con vere e proprie squadriglie aeree e navali, arrivando ad avventurarsi fino al perimetro esterno dello spazio aereo americano. Risolta questa situazione a dir poco spinosa, che non mancherà di stupirvi per l'andamento e i colpi di scena (divertentissima la possibilità di leggere sul giornale le falsità inventate dai nemici per giustificare le operazioni di guerriglia!), verrete richiamati in servizio per prendere parte alla missione "Caged Saint" (Santo Ingabbiato), dove sarete impegnati a combattere l'invasione argentina sul Cile, in cui il dittatore supremo Juan San Martin tenterà con il pugno di ferro di liberare tutto il Sud America dall'imperialismo. Sarete

Una visuale esterna di Jet Fighter. L'alta risoluzione, abbinata a fantastici scenari, ci permette di effettuare le simulazioni con incredibile realismo. Anche gli aerei hanno un comportamento molto vicino alla realtà.

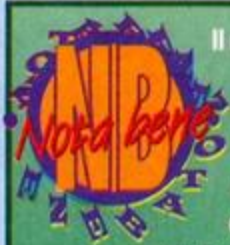
Ecco la portaerei dalla quale partiranno gran parte delle nostre missioni. Il filmato in full-motion è davvero ben realizzato, tranne l'atterraggio di un aereo, che sembra librarsi in aria come un fringuello...

occupati a sconfiggere le truppe argentine che avranno già invaso Santiago del Cile, controllato il Canale di Beagle e staranno ormai attaccando gli isolati focolai di resistenza rimasti. Interessante no? Aspettate... il meglio deve ancora venire.
Come in ogni simulatore di volo che si rispetti, prima di lanciarsi nella mischia, è prevista la possibilità di un addestramento relativamente rapido: ben tredici missioni vi attendono spaziando dai comandi base del volo, al decollo (sia da terra che dalla portaerei), all'utilizzo delle armi, fino ad arrivare al combattimento vero e proprio, inizialmente come attacco al suolo e poi come scontro aereo.

Jet Fighter 3 è un simulatore veramente ben realizzato, ma che richiede un hardware forse un po' troppo esigente. Come si dice... se volete la grafica bella dovete avere un bel Picci.

TOP GUN IN 13 LEZIONI

Il manuale del gioco è ricco e completo in tutte le sezioni, elemento che trasforma un gioco qualsiasi in un piccolo gioiello da ammirare. Oltre che alla descrizione delle varie opzioni da settare sul PC, è infarcito con numerose pagine di cenni storici e raffinatezze di ogni genere: per ogni pilota appartenente alla RDF è stato creato un completissimo profilo fisico e psicologico, che permette di distinguere anche in volo le strategie diverse utilizzate; è facile, per esempio, riconoscere in volo due alleati diversi se li si conosce! Inoltre, un'ampia sezione è dedicata al retroscena del gioco, a quello che è accaduto prima dell'inizio dei conflitti e soprattutto alle manovre avanzate di attacco che spaziano dal "mezzo loop verticale" alla "S Interrotta". Fra quelle più utilizzate, una tecnica di combattimento particolarmente efficace risulta essere quella dell'attesa della virata del nemico utilizzando un tipo di Inseguimento Anticipato; quindi si perde velocità utilizzando una virata di 90° con una Immelmann e con la tecnica delle "Forbici" si fulmina il nemico a colpi di Amraam, un missile a "radar attivo". Semplice no? No, non sono uscito di senno, queste sono soltanto alcune delle tecniche da utilizzare, che imparerete mooolto presto, sempre se vorrete sopravvivere a lungo nel mondo di Jetfighter III.
Veniamo a un capitolo particolarmente caldo che, come sempre in questi casi, decreterà la promozione o meno di un gioco con la G maiuscola. "La grafica e la giocabilità sono all'altezza della situazione?". Molto spesso siamo stati abituati a titoloni dalla grafica mozzafiato, ma che, all'atto delle prove, risultavano scadenti sotto il profilo della manovrabilità e viceversa; ma in questo caso Jetfighter III si candida, a patto, sottolineo, di avere l'hardware sufficiente, come un buon titolo, che riesce a mixare azione allo stato puro, a splendore e relativa fluidità grafica.
I combattimenti aerei sono stati poi calibrati alla perfezione, evidenziando un utilizzo azzeccato dell'intelligenza artificiale, che ai livelli più alti dà veramente filo da torcere, e riuscendo allo stesso tempo a creare quell'atmosfera tipica delle grandi simulazioni di guerra.

Le varie sezioni di controllo (come il briefring, la scelta delle missioni, ecc.) sono selezionabili spostandosi all'interno della portaerei. Gli spostamenti sono in video full-motion.

Il confronto con altri simulatori di volo è presto fatto: premettendo che con qualche opzione in più e una fluidità migliore (graficamente parlando), Jetfighter III si sarebbe candidato come uno dei pretendenti al titolo di "Miglior simulatore di volo dell'anno", va comunque detto che il suddetto titolo è pregevolissimo e non sfigura assolutamente con titoli del calibro di ATF e TFX.
Se però lo si confronta con il pluriosannato Eurofighter 2000 (meglio se la versione "De Luxe") ne esce sconfitto, anche se non a mani basse!

CARO AMICO TI SCRIVO...

Le novità presenti sono molte: dalla grafica ultra particolareggiata rispetto allo scorso capitolo, all'aggiunta di alcuni tools per rendere più varia e divertente la vita in alto mare. Ad esempio, è possibile, attraverso un computer, creare i propri disegni personalizzati per poi dipingerli direttamente sui caccia (attenzione a utilizzare vernici a base di fosforo: queste pitture sono particolarmente visibili di notte e quindi diventa più facile venire individuati durante un combattimento aereo!!!). Un altro elemento innovativo risulta essere l'uso che si fa del computer di bordo, dove, oltre che a reperire informazioni utili al combattimento, servirà anche come "postino digitale": avrete infatti la possibilità di ricevere e spedire lettere di posta elettronica! Capiterà spesso di entrare in camera, accendere il computer (in realtà è sempre acceso!) e trovarsi un messaggio da parte dei genitori del tipo: "Spero che il tuo addestramento stia andando bene. Siamo fieri di te, ragazzo, che andrai a portare la pace sull'intero pianeta. Con Affetto. Firmato Mamma e papà". Sono queste piccole raffinatezze che, a patto di essere supportate, come in questo caso, da un adeguato rendimento del programma principale, provvedono a promuovere un gioco dalle caratteristiche discrete in un vero e proprio gioiellino. Ma non esageriamo adesso: non sto affatto affermando che Jetfighter III sia il miglior simulatore tuttora in commercio, anzi, ma a parte qualche pecca (leggasi "scattosità ad alti livelli di dettagli grafici e qualche opzione mancante") è un titolo di tutto rispetto. Per finire, concludo con una nota che mi ha reso alquanto sospettoso: nel manuale, per quanto abbia ricercato più volte, non ho trovato alcun riferimento riguardo alla modalità di gioco in multilplayer. Strano che i programmatori non abbiano pensato a un elemento così importante, che al giorno d'oggi caratterizza il successo o meno di un qualsiasi simulatore di volo. Mah, valli a capire! Che ci sia in progetto la pubblicazione un "add-on" o di una versione "De Luxe" da comprare separatamente a caro prezzo? Solo il tempo ce lo dirà. Alla prossima.

QUATTRO PASSI IN PORTAEREI ...

Inizierete la vostra avventura direttamente sulla portaerei Peacekeeper e la cosa più importante da fare sarà familiarizzare con l'ambiente circostante. Ecco cosa vi aspetta:

CABINA PERSONALE:
Dove custodire tutti i vostri oggetti personali. A destra c'è una bacheca con le EVENTUALI medaglie conquistate, dalla "Benjamin Franklin Medal of Honor" alla "Theodore Roosevelt Order of Nations", ma ne dovrà passare di tempo prima di riempirla completamente! Inoltre c'è un computer dove reperire informazioni strategiche e dove i vostri amici e famigliari vi manderanno dei messaggi di posta elettronica per farvi sentire un po' meno soli.

BIBLIOTECA:
Un luogo per i piloti più smaliziati, dove è possibile leggere il giornale per informarsi sui risvolti militari delle nostre azioni di guerra, tenersi informati su tutto quello che accade nel mondo e sapere cosa ne pensa di voi l'opinione pubblica! Sulla destra è presente un'enciclopedia militare in cui è possibile reperire una quantità enorme di caratteristiche tecniche di vario tipo, accompagnate con più di 500 fotografie di 60 moderni aerei da combattimento (armi comprese) e commentate dagli esperti del settore.

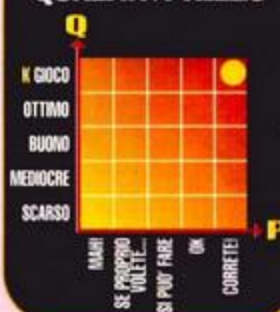
STANZA DI BRIEFING:
E' il luogo dove il comandante della squadriglia darà le indicazioni dettagliate per la prossima missione: obiettivi, forze alleate presenti, ambiente nemico, eventuale fuoco di copertura, ecc.

HANGAR DECK:
Da qui potrete, cliccando sulla stazione di diagnosi a destra, controllare il quantitativo di armi che avrete a bordo, e dopo questo, decidere, se è il caso, di salire sul vostro caccia e iniziare la missione vera e propria. Inoltre è possibile, grazie a un computer, creare immagini personalizzate da dipingere sul vostro caccia personale.

CENTRALE OPERATIVA:
Al suo interno si trovano la sala di comando e il centro di controllo della nave, i luoghi pieni di sofisticata strumentazione in cui vengono pianificate tutte le operazioni. E' possibile scegliere fra: volo libero, informazioni sulla campagna, missione istantanea, configurazione e roster (che permette di salvare i progressi nelle missioni e creare alter ego a scopo di simulazione).

Genere: Simulatoe di volo
Casa: Mission studios
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

HARDWARE Il manuale indica come requisiti minimi almeno un 486dx2 a 66 Mhz, ma noi ci sentiamo di consigliare almeno un Pentium 133 con a bordo 16Mb di Ram e 28 Megabyte di disco fisso. Sono supportate un gran numero di Joystick e pedaliere.

Attenzione: CASCO OBBLIGATORIO...

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

SIERRA®

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PER SVGA: PENTIUM 75 O SUP., SVGA, 16 Mb RAM;
PER VGA: PC 486 66 Mhz O SUP., VGA, 12 Mb RAM;
LETTORE CD.Rom 2X, SOUNDBLASTER O 100% COMPATIBILE, MOUSE.

...eh sì, quando si corre con NASCAR 2 è meglio premunirsi. La tua auto ha 700 cavalli: prendi le curve a 300 all'ora e un piccolissimo sbaglio ti sbatte fuori pista! NASCAR 2 è così realistico che ogni più piccolo dettaglio corrisponde al reale campionato NASCAR 1996! Nervi saldi, quindi e cerca di non dimenticare che... è solo un gioco!

£ 99.900

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

PC CD-ROM

AVVENTURA DINAMICA

The City of Lost Children

DI ANTONIO PERNA

La Psygnosis torna alla grande sugli schermi dei PC con un'avventura dinamica che ridefinisce lo stato dell'arte dei giochi ambientati in 3D e ripresi da una telecamera esterna.

Provate a pensare a una città completamente priva di bambini (e con il tasso di natalità che c'è in Italia ci arriveremo tra non molto). L'atmosfera sarebbe triste, cupa; lo specchio deprimente di una realtà che a lungo termine non potrà offrire alcun futuro.

APPASSIONANTE

Tutte le locazione utilizzano scenari pre renderizzati nelle quali Miette si muove

IL SILENZIO DEGLI INNOCENTI

Questo è lo scenario che farà da sfondo al nuovo gioco della Psygnosis: un po' film interattivo, un po' avventura, un po' gioco d'azione, un po' gioco di esplorazione. In una parola: un titolo da non perdere. Un fitto mistero turba la quiete del paese dove vivete: i bambini scompaiono nel nulla senza lasciare tracce di sé. Le sparizioni sono divenute incontrollabili, e nessuno sa chi, o cosa, operi i rapimenti. I bambini semplicemente scompaiono, e non vengono più ritrovati. Le inutili ricerche, e gli ancora più inutili tentativi di porre un argine alle sparizioni, non hanno dato risultati apprezzabili, e questo ha dato il via alla fuga dalla città, abbandonata da quanti temevano per la vita dei propri figli. Ma non tutti hanno lasciato le loro case, e altri bambini continuano a scomparire trasformando la città in un guscio vuoto, dove il silenzio è il solo dominatore delle scene. Le strade sono diventate un dedalo vuoto e silenzioso, i vicoli e le case hanno assunto un aspetto abbandonato e decadente, non si vede più gente in giro per le vie. La città diventa ogni giorno sempre più spettrale, e le nebbie che salgono dal mare rendono ancora più cupa e silenziosa l'atmosfera grigia. In mezzo a tanto squallore voi vestite i panni di una giovane bambina (che potrebbe essere benissimo un'ottima candidata per la prossima sparizione) che si impegnerà alla ricerca della verità, cercando di arrivare là dove nessuno è riuscito a fare luce, svelando l'inquietante mistero che si cela dietro ai rapimenti. E di più non vi dico!

Vicino a questo faro si trovano degli utili indizi per sabotarlo

PER LE VIE DELLA CITTÀ DOLENTE...

City of the Lost Children è un'avventura dinamica

A vedere le immagini e le animazioni di questa stupenda avventura, viene in mente l'intramontabile Alone in the Dark. Altre similitudini con avventure dello stesso genere non ci sono, almeno per quanto riguarda l'aspetto grafico. Per quanto riguarda la storia, invece, vengono in mente tutte le altre avventure della Lucas, come Monkey II, Indy e The Dig.

Le due sorelle siamesi costringono Miette a rubare continuamente. Se non riuscirete a rubare il cappello vi ritroverete in cantina alla velocità della luce

La prima difficoltà la incontrerete subito dall'inizio. In pratica, le due maestre vi ordineranno di andare a rubare il cappello al vecchio seduto sulla seggiola, altrimenti passerete il resto della vostra giovinezza chiusa in cantina (...gioventù bruciata!).

dell'ultima generazione, diretta discendente del mitico capostipite Alone in the Dark.
Durante il gioco avrete il controllo di un personaggio che si muove all'interno di scenari, realizzati in grafica statica, che verranno inquadrati da diverse telecamere virtuali a seconda dello svolgersi dell'azione. A voi, naturalmente, spetterà il compito di esplorare le case e i vicoli della città deserta e dall'aspetto quanto mai spettrale. Il vostro scopo sarà la ricerca di zone nascoste, passaggi segreti, oggetti, informazioni e persone che vi aiutino a procedere nello svolgimento della storia fino al raggiungimento della verità.

City of the Lost Children è un'avventura dinamica dell'ultima generazione, diretta discendente del mitico Alone in the Dark.

L'azione di gioco viene sempre ripresa da una telecamera fissa; le inquadrature cambiano a seconda di dove vi trovate all'interno dello scenario, per fornire sempre l'immagine più spettacolare. A differenza di molti altri titoli di questo genere presenti sul mercato, in City of the Lost Children è anche possibile disporre di più di una inquadratura per una stessa locazione.
Quando vi trovate in una sezione inquadrabile anche da un secondo punto di vista, vedrete lampeggiare sullo schermo, nell'angolo in alto a destra, una vecchia macchina fotografica. È il segnale che indica la possibilità di cambiare punto di vista premendo la barra dello spazio; potrete così dare un'occhiata alla locazione dove vi trovate con un altro occhio, magari scoprendo qualche nuovo importante indizio per la vostra ricerca: un passaggio che prima non si poteva vedere, un oggetto coperto, o un personaggio nascosto nell'ombra.

I PITTORI DELLA PSYGNOSIS

Anche se l'esplorazione, e il dialogo con i personaggi che incontrerete, mantengono un'importanza predominante nell'economia del gioco, gli enigmi da risolvere costituiscono un indispensabile incentivo allo sviluppo della narrazione della trama, che in alcuni punti cruciali dell'avventura verrà narrata anche da ottimi filmati in full motion.
In merito ai filmati del gioco, tra cui figura anche un'eccellente introduzione, occorre segnalare che sono stati realizzati tutti in alta risoluzione e con accostamenti cromatici veramente grandiosi e dall'aspetto estremamente realistico. Non lasciatevi ingannare dall'aspetto farraginoso delle nostre fotografie: infatti, per rendere più fluide le animazioni, alla Psygnosis hanno scelto di utilizzare la modalità full motion inframezzata da interlinee nere, che rendono le immagini statiche tratte dai filmati meno definite e nitide. Si tratta in pratica di una routine che traduce i diversi frame delle animazioni in figure che presentano un minor numero di righe rispetto a un'immagine a schermo pieno, per ridurre così il numero di pixel sullo schermo da aggiornare durante il movimento. Il risultato che si ottiene con le immagini in movimento è molto valido, specie nel caso di City of the Lost

Il porto è uno dei luoghi che visiteremo all'inizio del gioco. Lugubre e tetro, rende il gioco molto più attraente...

Children, dato l'ottimo uso dei colori fatto dai grafici della Psygnosis; ma i singoli frame delle animazioni risultano meno definiti rispetto a un'immagine completa, dato il ridotto numero di righe che compone ogni immagine. Riguardo alla tecnica di programmazione del gioco, basta dire che è una delle migliori mai viste in un titolo di questo genere: gli ambienti in cui vi muoverete sono stati ricostruiti grazie a un sapiente uso dei colori e delle inquadrature, e risultano dettagliati all'inverosimile. Ogni locazione è ricca di particolari, capace di trasmettere un sottile senso di inquietudine (soprattutto grazie all'uso delle ombre e all'aspetto decadente e desolato), ed è ripresa da un punto di vista che ne esalta la dinamicità. Le animazioni sono fluidissime e molto realistiche (avete notato come vengono scese le scale?!?), e i personaggi in movimento sullo schermo si integrano alla perfezione con i fondali, senza dare mai l'impressione di essere inseriti in uno scenario di cui non fanno parte. Grazie a tutte queste buone qualità, tra l'altro, diventa molto più semplice controllare il proprio alter ego su schermo, cosa che rende il gioco ancora più immediato e coinvolgente.

L'uso dell'alta risoluzione rende ogni immagine un piccolo capolavoro di definizione, e anche se da vicino i personaggi possono sembrare un po' troppo squadrati, il livello qualitativo della grafica di City of the Lost Children è sicuramente ottimo.

Non da meno sono anche le musiche, cupe e opprimenti senza diventare tetre, realizzate in maniera eccelsa. Il giusto accompagnamento dell'azione, e il complemento ottimale a un'atmosfera di gioco immersiva e molto coinvolgente. City of the Lost Children è un gioco da assaporare in assoluta tranquillità, senza farsi disturbare da nessuno, per lasciarsi coinvolgere completamente dalla trama, dall'atmosfera che si respira e dalle sensazioni che si provano.

I colori di City Of The Lost Children rispecchiano un'atmosfera decisamente gotica

CALA IL SIPARIO...

City of the Lost Children è un'avventura molto lunga e complessa, che vi terrà impegnati sicuramente per un bel po', visti anche i ritmi piuttosto lenti con cui le vicende si mettono in moto (soprattutto all'inizio). Ma per chi avrà la forza di perseverare l'interesse diverrà totale, e garantirà un coinvolgimento a medio e lungo termine decisamente notevoli.

A mio parere City of the Lost Children meriterebbe di essere visto e giocato da chiunque, anche solo per poterne apprezzare la grafica e le atmosfere sottilmente inquietanti.

Comunque, se siete amanti dei giochi di esplorazione capaci di garantire soprattutto ritmo e azione pura, forse fareste bene a cercare qualcosa di più movimentato (in questo caso non lasciatevi scappare Tomb Raider).Proprio per questo motivo non ho regalato al gioco Psygnosis il titolo di Kgioco: perché qualcuno potrebbe trovarlo troppo lento. Ma se i giochi più riflessivi vi sanno entusiasmare, allora avete appena letto la recensione di un gioco che fa sicuramente per voi.

Chi sarà mai questo marinaio?

The City of Lost...

Genere: Avventura Dinamica
Casa: Psygnosis
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Non ci vuole una macchina da poco per far girare al meglio City of the Lost Children : un bel Pentium è d'obbligo, meglio se con 16 Mb di RAM, una scheda SVGA, un CD-ROM 4x e una scheda sonora almeno a 16 bit. Gira sotto DOS, ma non causa eccessivi problemi da Windows 95.

K VOTO
899

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

PLATFORM

PC CD-ROM

AR'KRITZ

DI ALESSANDRO PERETTI

"Ancora una volta sulle nostre fragili spalle grava il peso di una missione a dir poco impossibile...: salvare l'intero pianeta dall'ennesima invasione aliena!"

Siete un ex sbirro, che per motivi di servizio(!?) è stato allontanato dal corpo di polizia; vivete in un paesino sperduto chiamato Black Hill City, sito ai confini estremi dell'Arkansas. Come tutte le altre sere, state torturando il vostro povero fegato bevendo birra al Willy's bar. Tutto tace, tutto è estremamente tranquillo: ingurgitate ,la vostra birra, noncuranti del fatto che su di essa si è formata una strana e densa schiuma... "HOUCH!! COUGH! COUGH! BLEAH!!! Ma che schifo! Gigi, ma dove c@+*o l'hai presa 'sta bbirra?"(notare l'accento che lascia trasparire le discendenze nobili del personaggio). La vista di Jack comincia ad offuscarsi, sul suo viso cominciano ad apparire degli strani segni...

APPASSIONANTE

Finalmente Jack si riprende, un saporaccio orrendo campeggia nella sua bocca... "Hey, umano, non è mica la fine del mondo, è vero che non sono molto carino, ma pensa se si fosse impadronita del tuo corpo Marisa Laurito? Mi presento, mi chiamo Ar'Kritz, commissario Ar'Kritz. In un certo senso, quindi, siamo colleghi".

Jack, pietrificato come chi ha appena varcato la soglia della propria camera e ci ha trovato dentro Pamela Anderson nuda, ascolta disorientato le parole che sente provenire dall'interno del proprio corpo. "Caro Jack, devi sapere che dei pericolosissimi prigionieri della costellazione d'Octant sono evasi e sono atterrati sul tuo amatissimo pianeta. E' inutile che ti dica che non sono venuti sin qui per fare la spesa al discount." Ar'Kritz continua col racconto e ci spiega che la sua missione è quella di eliminare tutti i fuggiaschi. Siete quindi in compagnia di questo esserino che dimora nel vostro corpo; purtroppo esso produce una pericolosa tossina che provoca delle orride mutazioni genetiche. Siete quindi destinato a trasformarvi in un essere orrendo... a meno che non lo aiutate a portare a termine la sua missione.

Le ambientazioni del gioco sono molto varie e articolate. Qui siete alle prese con un reattore... almeno sembra!

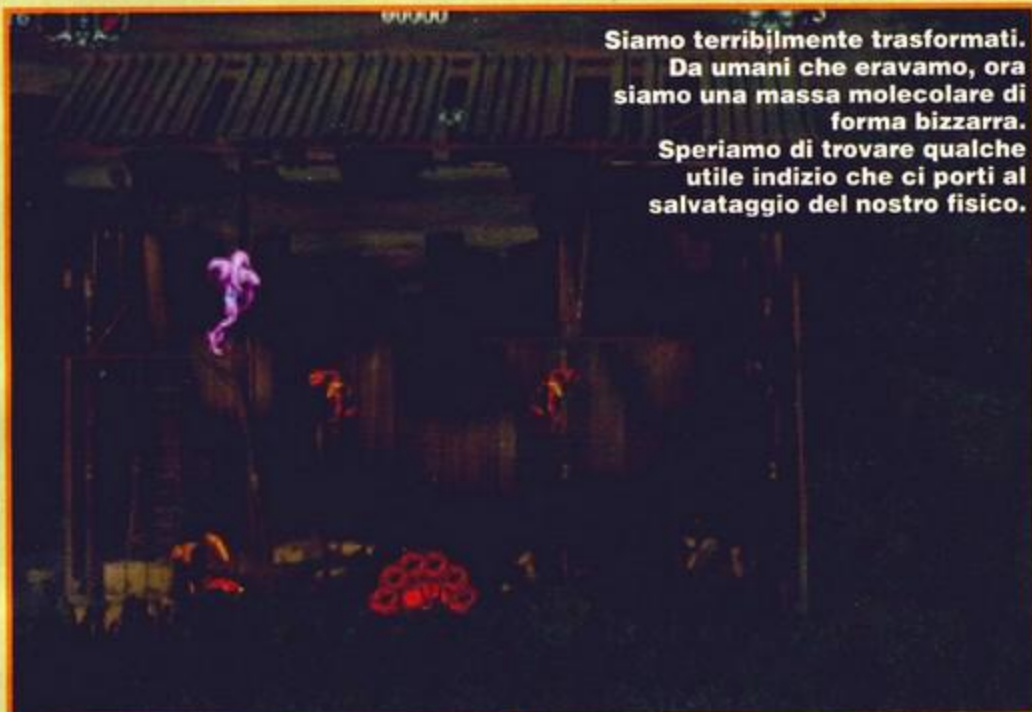
La schermata della fine del gioco. Torna la pace e la tranquillità, fino a quando non cadrà sulla Terra un altro alieno.

PLATFORM AGAIN

Ar'Kritz è chiaramente un gioco a piattaforme e, a parte qualche piccolezza, non introduce grosse novità.

Come vi dicevo il vostro compito sarà quello di eliminare tutti gli alieni che hanno invaso la vostra ridente cittadina. Le piattaforme su cui combatterete sono ambientate nelle strade della vostra città: vi muoverete quindi sui balconi dei palazzi, sui tetti e su tutto ciò che c'è normalmente in una strada. Uccisi tutti i nemici presenti in un livello, potrete passare a quello successivo. Per fare questo vi potrete muovere per tutta l'estensione del livello, senza seguire uno schema predefinito; avrete quindi la libertà di muovervi a vostro piacimento per i livelli, seguendo il percorso che preferite, passando anche più volte dallo stesso posto. Questo è forse il più grande pregio di Ar'Kritz, infatti cancella la vecchia

Nota bene

Questo bel platform ricorda vagamente le mitiche peripezie di FlashBack, unite alle animazini fluidissime del personaggio che tanto ha entusiasmato i giocatori di Prince of Persia II.
L'omino digitalizzato, che di schermata in schermata cambia e si trasforma è davvero ben realizzato, e la grafica del gioco ci permette di apprezzarne al meglio le caratteristiche.

Siamo terribilmente trasformati. Da umani che eravamo, ora siamo una massa molecolare di forma bizzarra. Speriamo di trovare qualche utile indizio che ci porti al salvataggio del nostro fisico.

Più che un TNT in pillole mi sento di darvi alcuni avvertimenti. Il gioco è molto lungo da terminare, ci sono più di 200 schermate di gioco da visitare... Dovete fare attenzione soprattutto ai proiettili che i nemici vi scaricano con perfida e continua insistenza,

perché attraversano le schermate successive, a differenza degli altri platrorm. Non vi basterà, quindi, scappare in un'altra schermata per mettervi in salvo, ma dovrete abbassarvi, o saltare su una scala, per non essere colpiti. Questo stratagemma regala parecchia longevità al gioco, che sicuramente vi consigliamo caldamente!

concezione del classico platform, dove si partiva da un punto preciso e si arrivava alla fine seguendo un percorso obbligato. Inoltre, è molto carino il metodo in cui si sceglie il percorso da seguire: quando si è in prossimità di un bivio, appaiono sulla strada delle frecce segnaletiche; a questo punto si preme il tasto invio ed appare l'incrocio in cui si è, visto dall'alto, si sceglie la direzione da prendere e una bella animazione in full-screen ci accompagna nella strada che abbiamo scelto.

Ar'Kritz è di sicuro uno dei platform più innovativi e interessanti che abbiamo mai recensito.

UNA PASSWORD PER IL BAZOOKA?

I nemici da combattere, in ogni livello, sono veramente tanti e avrete ben pochi momenti in cui distrarvi. Per combattere questo fiume di alieni il nostro Jack inizialmente tirerà calcioni e pugni, ma poi proseguendo nel livello raccoglierà diverse armi e bonus, tra cui: boccette di energia, vite supplementari e un sacco di utilissime armi, quali pistole, mine antiuomo, bombe e tutto ciò che normalmente si può acquistare dal cartolaio.

Il tutto non si riduce qui: per portare a compimento la vostra missione dovrete cercare carte magnetiche, chiavi d'accesso, sacchi moltiplicatori e altri oggetti utili alla soluzione. Sparsi qua e là per i livelli, troverete diversi avversari da combattere: dal poliziotto, all'alieno, al soldato nascosto dietro una trincea di filo spinato. Devo necessariamente segnalare che a me è capitato spesso di terminare troppo in fretta le munizioni e di essere costretto ad arrangiarmi con il corpo a corpo.

Questo non è esattamente il massimo della vita, visto che tirare pugni e calci a chi ti spara contro con un fucile non dà molta soddisfazione! Ricordate inoltre che a causa di Ar'Kritz (il mostrino che ha preso in subaffitto il vostro corpo) subirete delle lente ma inesorabili mutazioni genetiche, trasformandovi in un vero e proprio mostro (più o meno come Monticelli). Ricordatavi che, dopo ogni mutazione, perderete tutte le armi che avevate con voi!

Stiamo inseguendo uno dei tanti nemici che ci danno la caccia. Anche se è un poliziotto, la nostra sopravvivenza è primaria.

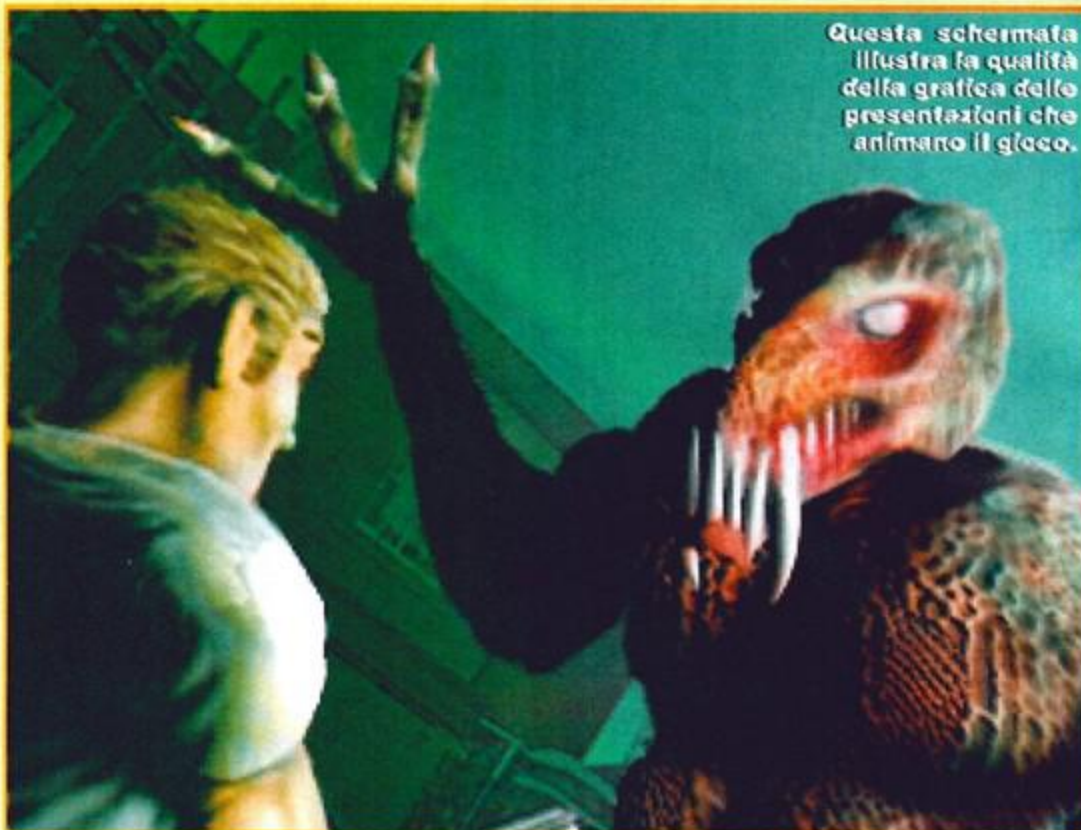
Questa schermata illustra la qualità della grafica delle presentazioni che animano il gioco.

LA GRAFICA

Nell'insieme Ar'Kritz appare piuttosto bello, i fondali sono molto ben realizzati, ricchi di particolari e molto dettagliati.

Un pochino meno belli sono i personaggi e le loro animazioni. Infatti, se da un lato si nota un notevole sforzo per renderizzare degli ottimi fondali, dall'altro si vedono chiaramente dei personaggi un po' scadenti, che si muovono in maniera piuttosto approssimativa.

Ar'Kritz è senz'altro un gioco carino, che si fa apprezzare per l'ottima veste grafica delle piattaforme e per il modo in cui ci si muove liberamente per i livelli.

Inutile nascondere che qualche difetto l'ho riscontrato: per esempio, non mi è piaciuto per niente il modo in cui si combattono gli alieni. Infatti molto spesso ve ne troverete addosso tre o quattro contemporaneamente, magari mentre siete disarmati. Bene, che ci crediate o no, spesso ho avuto la meglio su più alieni armati tirando pugni e calci. Inoltre, basta che vi avviciniate a loro fino ad esserci sopra; in questo modo gli alieni fanno molta fatica a colpirvi con le armi e a questo punto tirate sberle e cazzottoni avendo la meglio.

Per il resto, vale un po' lo stesso discorso che si fa per tutti i platform e cioè che probabilmente vi entusiasmerà all'inizio ma poi vi stancherà piuttosto in fretta.

Da segnalare la presentazione, che nella sua semplicità risulta molto bella. In essa si vede Ar'Kritz all'interno del nostro corpo mentre, destreggiandosi tra globuli rossi e piastrine, ci racconta (in italiano, una volta tanto!!!) la storia che ci ha fatti "incontrare". Anche questa volta mi sento di consigliare questo gioco a tutti gli amanti del platform, mentre invece per gli altri...

Non sapete cosa vi state perdendo!

La grafica parla da sola!

Parola di Alex... Amen.

L'orribile mutazione genetica ci sta trasformando in maniera irreparabile.

Cavolo! Ci hanno colpito. Ogni proiettile ci toglie preziosa energia vitale!

AR'KRITZ

Genere: Platform
Casa: Microfolie's
Sviluppatore: Virtual Studios

PC CD-ROM

Per giocare come si deve ad Ar'Kritz vi basta un 486 veloce (tipo un 80 o un 100 Mhz), 8 Mb di RAM, un CD-ROM 2x (meglio 4) e una Sound Blaster. Gira in MS-DOS (che Dio lo benedica!). Mica male no?

K VOTO 890

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE
Minuti / Ore / Giorni / Settimane / Mesi / Anni
5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

ASSASSIN
2015

SPARATUTTO 3D

PC CD-ROM

TUNNEL B1

DI ALESSANDRO PERETTI

"Eccoci nell'ennesimo Sparatutto 3D, questa volta a bordo di una navicella ultraveloce ed immersi in un'ambientazione futuristica. Allacciate le cinture, stiamo per decollare!"

GRANDIOSO

La fine del mondo è ormai alle porte.
Un'incessante corsa agli armamenti ci ha portati sull'orlo dell'autodistruzione; decenni di sviluppo tecnologico hanno portato solamente alla creazione di armi da guerra sempre più potenti. La fine è vicina, ormai la situazione è da tempo sfuggita di mano e per campare ci si aggrappa ai brandelli di qualche ideologia. Nonostante tutto c'è ancora un pazzo che brama il potere ed è disposto ad usare la forza per ottenerlo. Questo bieco dittatore privo di qualsiasi scrupolo ha creato un'arma così devastante da non poter essere ignorata, tanto potente che solo un pazzo come lui potrebbe usarla. Tutto questo non può che scatenare le reazioni del governo, il quale ci ha incaricati di andare a distruggerla per ristabilire un minimo d'equilibrio e serenità.

IL GIOCO

Mi trovo a bordo della mia ultramoderna ed iperveloce navicella da combattimento; una serie di tunnel e cunicoli avvolti da una parziale oscurità mi si parano davanti... Comincio a muovermi e impresso davanti a me come un ologramma appare l'obiettivo della prima missione... Forza!!! NON FA MALE!!!
Mi rendo subito conto che sono nell'ennesimo sparatutto 3D, anche se questa volta a bordo di una navicella da combattimento e con una trama e degli obiettivi diversi dal solito. Non appena cominciamo a muovere (questo accade se utilizzate un computer veloce) si resta impressionati dalla velocità con la quale si sfreccia tra i vari tunnel. Tutto è molto realistico e una volta acquisita la giusta dimestichezza con i controlli e si smette di andare a sbattere qua e là; vi assicuro che l'alta velocità alla quale viaggerete vi farà venire voglia di allacciare le cinture di sicurezza. Per quanto riguarda il controllo del mezzo, devo necessariamente dirvi che siccome viaggia su cuscinetti d'aria, dovrete fare i conti con il fenomeno dell'inerzia. Nonostante questo dopo pochi minuti di gioco ci si abitua e pilotare il velivolo diventa molto divertente. Come ho già detto in precedenza per portare a termine ogni livello dovrete compiere delle missioni che potranno essere la distruzione di qualche velivolo piuttosto che di qualche dispositivo nemico, oppure la semplice raccolta di qualche arma con relativa fuga dal livello. A ostacolare la vostra missione, disseminati per i livelli troverete diversi dispositivi, tutti più o meno efficaci. Troverete per esempio dei lanciagranate automatici, montati su treppiede, che non appena vi avvisteranno cominceranno a spararvi addosso di tutto; fatti allo stesso modo poi ci sono dei cannoni laser. Entrambi si rivelano poco efficaci e si distruggono piuttosto facilmente. Diversamente, potrete incontrare dei velivoli tipo il vostro o dei maledetti elicotteri decisamente più agguerriti e precisi che vi daranno il giusto filo da torcere. Per fronteggiare al meglio tutti questi avversari avremo a nostra disposizione una ricca dotazione di armi. Chiaramente cominceremo con il minimo e cioè una mitragliatrice a doppia canna, ma proseguendo per i livelli avremo la possibilità di raccogliere un sacco di armi più potenti; vediamole nel dettaglio.

Mitragliatrice: E' l'arma di base, decisamente poco efficace. Di buono ha che non necessita di munizioni per essere ricaricata, in quanto trae la propria energia dal motore del velivolo.

Razzi: Questi sono già più efficaci dei precedenti e fanno una buona quantità di danni a tutto ciò che si trova nei dintorni del luogo della detonazione, voi

Ecco l'ennesimo velivolo avversario che si cela dietro una spessa trincea di flio spinato!!!

Usate la vostra mitragliatrice per distruggere questo dispositivo e raccoglierne il bonus

Nota bene

Per qualche verso Tunnel B1 ricorda Descent. Anche se la struttura del gioco è leggermente diversa e il controllo del velivolo è più semplice, le ambientazioni tetre di tutti questi tunnel e cunicoli stretti lo fanno ricordare. Inoltre la composizione dei fondali 3D ricorda vagamente quella di Quake.

Abbiamo appena lanciato due potenti razzi a ricerca... Meglio starsene lontani da queste esplosioni!!!

Nei primi livelli, quando non avrete a disposizione i missili a ricerca, vi consiglio di abbattere gli elicotteri prendendo una lunga rincorsa e sganciando le mine a tempo.

Attenzione a questi dispositivi! Raccogliendo per tempo il bonus, riceverete dei potenziamenti o del tempo supplementare. Altrimenti vi beccherete delle scariche radioattive!

compresi. Proseguendo, quest'arma può essere potenziata con i razzi doppi e con i razzi a ricerca. Questi ultimi sono decisamente efficaci e molto spettacolari, in quanto possono essere "agganciati" all'avversario, il quale difficilmente troverà scampo.

Iniziate a giocare e resterete impressionati dalla velocità con la quale si sfreccia tra i vari tunnel e cunicoli.

Laser Argon: Molto utile per indebolire gli scudi difensivi di un bersaglio .

Flares: Sono le classiche "contromisure", quelle che si sganciano per ingannare il razzo avversario che ci ha agganciati.

Mine: Trovo che siano molto utili per abbattere gli elicotteri fino a quando nella nostra dotazione non avremo i razzi a ricerca.

Bomba H: Molto potente, danneggia seriamente tutto ciò che si trova nel suo ampio raggio d'azione.

Bomba N: Per ottenere quest'arma devastante dovrete raccogliere i cinque dispositivi che la compongono.

Tutte le armi sono ottimamente realizzate e consentono di essere richiamate velocemente grazie ad una utilissima console presente nel velivolo.

Chiaramente, durante i combattimenti (come in tutti gli sparatutto che si rispettano), quando si viene colpiti si perde energia, fino ad esaurirla e morire; a questo naturalmente si può porre rimedio raccogliendo i vari bonus. Tutto è quindi molto bello e divertente, a parte l'unico ma importante difetto presente nel gioco: i livelli. Purtroppo si assomigliano molto tra di loro e le scenografie sono molto ripetitive: praticamente quello che cambia sono il percorso da compiere e gli avversari da abbattere, ma tutto ciò che vi circonda non cambia di molto; inoltre non sono molto vasti e i primi si portano a termine piuttosto facilmente.

Come al solito è presente la mappa che purtroppo presenta il limite di non poter essere usata in movimento, togliendo quindi dinamicità al gioco, costringendovi a fermarvi per consultarla.

GRAFICA E SUONO

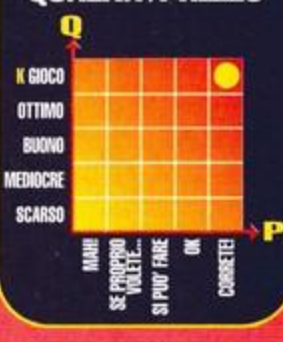
La grafica di Tunnel B1 è molto bella, l'impatto grafico in alta risoluzione (640 X 480) lascia a bocca aperta, tutto è molto ben realizzato: i nemici, gli ostacoli e i vari dispositivi presenti nei livelli sono molto curati nel dettaglio; le esplosioni e gli effetti di luce sono tra i migliori visti fino a questo momento e conferiscono al gioco ulteriore credibilità e spettacolarità.

Ad accompagnarci nel gioco ci sono 13 fantastiche tracce audio realizzate divinamente, tutte molto coinvolgenti e appropriate al tipo di situazione che stiamo vivendo.

CONCLUDENDO...

Per concludere, Tunnel B1 è sicuramente un ottimo gioco; il divertimento che si prova pilotando il vostro velivolo vi terrà sicuramente incollati alla tastiera per lungo tempo. Inoltre le ambientazioni tetre che sarete costretti a percorrere, abbinate allo splendido audio, creano un coinvolgimento tale da farvi produrre una quantità industriale di adrenalina.

Dispiace che i programmatori non si siano sforzati troppo nel creare ambientazioni sempre diverse per ogni livello rendendo il gioco più interessante... peccato!!!

Il minimo indispensabile per giocare a TB1 è un P75 con 16 Mb di Ram e un CD-ROM 4X. Questo va bene se giocate in bassa risoluzione, se però volete godervi la spettacolarità dell'alta risoluzione vi consiglio un bel P133 con 16 Mb. A proposito...finalmente un gioco che installa solo 1 Mb sull'hard disk!!!

SPARATUTTO

PC CD-ROM

AREA 51

DI DANILO CAPPELLO

"Deponete le armi, noi Alieni veniamo in pace". "Raccontalo a un altro, lucertolone... BOOOM!".

Era il lontano 1990 quando nelle sale giochi di tutta Italia impazzavano videogames del tipo "Operation Wolf", un titolo entrato a merito nella lista d'oro dei coin up. Esso era formato da un cabinotto a cui erano ancorate due mitragliette in stile Uzi, con le quali mirare lo schermo e impallinare quanti più nemici possibili fra quelli che vi si paravano davanti. Dato il successo ottenuto, anche le software house si lanciarono nella realizzazione di videogiochi analoghi, simulando azioni di guerra in tempo reale e ottenendo tutte il medesimo risultato: fiasco! I problemi principali che assillavano indistintamente i prodotti del genere "localizza-mira-spara" realizzati sul PC erano le unità di puntamento con le quali colpire i nemici: si utilizzava spesso il mouse, il joystick o in alcuni casi sporadici una pistola a raggi infrarossi (che in pochi avevano comprato a causa dello scarso utilizzo della stessa nella maggior parte dei giochi in commercio), ognuna delle quali ha portato agli identici risultati scadenti. Passa il tempo, ed ecco qui sulla mia scrivania proprio uno di quei prodotti che pensavo non avrei più rivisto. Il titolo è accattivante, "Area 51", una zona militare americana che esiste realmente, dove si dice siano rinchiusi resti di astronavi aliene e UFO. Dopo la scarna introduzione che narra dell'assalto di alcuni alieni alla Terra, della conquista di una zona militare e della nostra missione da compiere (radere al suolo l'intera Area 51), veniamo catapultati nella copia di quel "Operation Wolf" di cui parlavo prima, dove con una visuale in soggettiva si devono sparare pallottole e granate ai nemici simili a lucertoloni e a qualche umano da loro "posseduto", e far fuoco su tutto ciò che si muove e non, ricordandoci di ricaricare il più presto possibile lÕarma prima che un altro folto gruppo di pseudo-rettili venga a farci "visita". Iniziamo purtroppo dalle note dolenti; lo schema di gioco utilizzato è fin troppo datato e ripetitivo: tutto ciò che cambia da una missione all'altra (salvo rare eccezioni) sono lo scenario e qualche nemico, ma lo stile e le azioni da compiere sono del tutto simili volta per volta, portando così il giocatore a cadere spesso in fase catatonica ripetendo all'infinito "Ancora??". Quello che i programmatori della GT Interactive dovrebbero imparare è che non basta variare qualche scenario per aumentare la longevità di un gioco che richiede solo di puntare un mouse sui nemici e sparare: i videoludici di oggi vogliono qualcosa di più! Non fraintendetemi. Area 51 non è un brutto gioco, anzi: la grafica è piuttosto curata (anche se a volte un po' troppo "pixellosa"), il sonoro è buono, la difficoltà ben calibrata, eccezionale la possibilità di giocare la stessa partita in due sullo stesso computer contemporaneamente; ma tutto termina qui, senza strilli di gioia né fischi di delusione. Indubbiamente l'impossibilità di utilizzare una periferica hardware di puntamento adeguata ha minato quella giocabilità con la G maiuscola e quell'immediatezza del coin up delle sale giochi, ma onestamente il mouse come mirino (per non parlare poi della tastiera!) è un dispositivo non proprio adatto e immediato per giochi del genere, e provoca troppe vittime innocenti (leggasi "soldati alleati uccisi per sbaglio")! Insomma, tirate voi le somme: buoni il sonoro e la grafica, ottima la possibilità di giocare in due contemporaneamente la stessa partita. Quanto alla giocabilità ... beh ... passate la prossima volta, magari avrò qualcosa di meglio da offrirvi!

APPASSIONANTE

Nota bene

Area 51 ricorda molto il vecchio, ma conosciuto, "Operation Wolf", il coin-up più gettonato dei mitici anni '90. Verosimilmente si avvicina molto, come idea realizzativa, al titolo di prossima uscita "Virtua Cop" della Sega, un altro gettonato coin-up degli anni '90. D'obbligo risulta essere l'uso di una pistola collegata al computer, per rendere il gioco più interessante.

Scene di guerriglia urbana! (Notare l'elicottero pronto a fare fuoco!)

AREA 51

Genere: Sparatutto
Casa: GT Interactive
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Un Pentium a 100 Mhz , 8 Mb di RAM (16 consigliati), Windows 95 sono le richieste per questo titolo, graficamente molto attraente. Poche richieste per un gioco dalle poche pretese.

PRODOTTO UFFICIALE
DELLA FIA FORMULA 1
WORLD CHAMPIONSHIP.

... Il rombo dei motori ti sfonda il cervello. Hai gli occhi puntati sulla luce rossa. La tensione ti asciuga le mani. Uno sguardo per controllare gli avversari... fremono per anticipare il via... ma tu sai di essere il miglior pilota con la macchina migliore preparata dai più esperti...senti il sangue nelle tempie.. le mani stringono il joystick e... VIA!!!

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486,
8 Mb RAM,
SCHEDA SONORA SOUNDBLASTER PRO O GRAVIS ULTRASOUND,
SVGA, LETTORE CD.Rom 2X.

£ 89.900

EIDOS INTERACTIVE

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

GIOCO DI RUOLO 3D IN TEMPO REALE

PC CD-ROM

DIABLO

GRANDIOSO

DI ALESSADRO 'PITONE' SECCAFIENO

"Entrate in un mondo dove il male ha corrotto la Terra e indotto l'umanità alla schiavitù. Forza, intelligenza, magia: questi sono gli strumenti di cui avrete bisogno per combattere il signore di tutti i mali: Diablo! Intraprendete, se osate, questa missione: gloria, maestà e ricchezza vi attendono."

La furia del cielo sta per scatenarsi da un erudito Guerriero: sarebbe meglio per i compagni d'avventura farsi da parte perché questo incantesimo è difficilmente controllabile.

'Qual è la giusta via, mentre mi ergo a questo caotico crocevia di odio... Quante maniere ci sono per vagare su questa oscura e dannata strada del Destino...". "Ci sono molti modi, figlio mio, per scoprire dove alberga l'anima del Demonio, ma basta solo un secondo di disperazione e di dubbio perché, alla fine, Loro abbiano la tua anima. Poiché non c'è vita nelle profondità del Chaos, figlio mio, per te da vivere". Ecco come inizia Diablo, il tanto atteso gioco di ruolo della Blizzard, casa che può vantare prodotti come Warcraft e tutti i suoi seguiti ed espansioni -tra cui Starcraft, la versione spaziale, presto sulle nostre pagine. La conversione per PC dei giochi di ruolo è iniziata tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana: più di 10 anni fa esisteva per la mai dimenticata console Intellevision, una versione di Adavanced Doungeons & Dragons. La tipica ambientazione per questo genere di giochi da tavolo, è quella che chiamo "Medioevo Parallelo". Potremmo identificarlo come un incrocio tra la saga di Conan il Barbaro nell'epoca di Re Artù con tutti i personaggi dei libri di Tolkien (Il Signore degli Anelli e Lo Hobbit). Gli appassionati di questo genere di "dimensione", tra cui il vostro adorato redattore medioevale Fassina, stanno già affilando le spade leggendo con superficialità affronto questo argomento; purtroppo non è questa la sede adatta per parlare di un universo così affascinante da richiedere alcuni numeri di K totalmente dedicati per spiegare cos'è. Vi rimando alla rubrica del Redattore Fantastico per capirne di più. Sappiate che, nella nostra era, i prodotti convertiti più riusciti sono stati Warhammer e la saga di Mechwarrior, che però si discosta come trame ed ambientazione dai classici RPG.

IL VILLAGGIO DEI DANNATI

Il Librarius Ex Horadrim è il tomo dove sono narrati gli eventi che hanno ridotto le terre di Khanduras, ed in particolare il villaggio di Tristram, nelle attuali condizioni. Non potendo riportarvi tutta la storia, con l'appoggio di San Bignami vi rendo edotti del fatto che Diablo, un Satana trasversale, ha preso possesso della chiesa del villaggio di

Oltre all'arte della spada, per affrontare le creature del mondo sotterraneo, bisognerà imparare le arti magiche: ecco come utilizzare un Holy Bolt, il fuoco sacro che distrugge i soli demoni.

A cosa può somigliare Diablo se non ad un incrocio tra la giocabilità di CRUSADER e l'ambientazione di Doungeons & Dragons? L'avete sempre sognato da quando in sala giochi c'era qualcosa di simile chiamato (forse) Sword & Sorchery. Dimenticavo: la visuale ricorda Ultima VIII.

Un guerriero che sta praticando l'incantesimo di un Flash, sfida due creature del Flesh Clan ad avvicinarsi a lui: peggio per loro!

Tristram. Sconsacrandola, si è insediato nei suoi sotterranei con la sua orda di demoni rendendo schiavi gli abitanti del villaggio soprastante. Pochi degli autoctoni sono rimasti ed al vostro arrivo vi verrà chiesto di scendere nelle profondità della chiesa e combattere il Signore del Male. Alla faccia del bicarbonato di sodio! Nient'altro? Non so, già che ci siete perché non mi chiedete di risolvere la questione Mediorientale, debellare la fame nel mondo, scoprire chi ha ucciso Kennedy e Marilyn Monroe e, perché no, di affrontare lo svincolo della tangenziale di Sesto S.G. alle 18 del Venerdì?!? Ma dico io... Almeno in altri giochi ci offrivano danaro per le nostre prestazioni: qui si combatte per la gloria! E come mi chiamo io, Falzone?? Ma tralasciamo le trivialità... La Blizzard ha creato un vero e proprio universo attorno a Diablo. Leggendo con attenzione il Librarius di cui prima, vi calerete in una dimensione che vi avvolgerà completamente, rendendovi partecipi in prima persona degli avvenimenti delle terre di Khanduras. Questo anche grazie ad una splendida iconografia creata appositamente per questo gioco. Il filmato introduttivo crea l'atmosfera adatta per entrare nei panni di uno dei tre personaggi a disposizione: Warrior, Rogue e Sorcerer. Per le caratteristiche di ognuno di questi tre, vi rimando al box.

IO LA VEDO COSI'...

Si gioca in isometrico 3D esattamente come Crusader e Ultima VIII. Sul fondo dello schermo c'è una classica barra degli strumenti che fa riferimento al nostro personaggio: sfera della vita e sfera della magia, inventario, elenco dei compiti da svolgere, elenco degli incantesimi e menu delle opzioni. Si parte dal villaggio di Tristram dove dialogheremo coi personaggi rimasti: l'ubriacone del villaggio, il taverniere, il vecchio saggio ed il fabbro dal quale potremo comperare oggetti utili e far riparare, in futuro, le nostre armi. Dialogando come in un adventure coi personaggi di cui sopra, scopriremo quali sono gli obbiettivi da raggiungere nei sotterranei della chiesa. E' arrivato quindi il momento di scendere nei profondi recessi dove alligna il maligno e combatterlo. Raggiungiamo quindi la chiesa: all'avvicinarsi del sinistro edificio, cominciamo già a percepire un'atmosfera diabolica. Una luce rossa proveniente dall'interno proietta inquietanti ombre sul terreno e dalle aperture si spande una terrificante luminescenza.. Entriamo, orsù... Ed eccoci, in assetto da combattimento, all'interno dei sotterranei dove la nostra visione è limitata al campo di gioco. Il resto è velato da un manto nero che occlude la visuale: per scoprire cosa ci attende è necessario proseguire. Dopo aver ammirato la spettacolare cura della realizzazione dei personaggi, il motore grafico con il quale il nostro eroe si muove, lo stupendo cambio di atmosfera dal villaggio ai sotterranei sottolineato dalla musica veramente d'effetto, è il momento di lodare uno dei più grandi pregi del gioco: il sistema di auto-generazione del labirinto che randomizza la

> *Vi verrà chiesto di scendere nelle profondità della chiesa e combattere il Signore del Male. Alla faccia del bicarbonato di sodio! Nient'altro?*

disposizione delle trappole, dei nemici e del labirinto stesso, creando nuove strade e nuovi passaggi. E' facile intuire che il campo di gioco cambierà AD OGNI PARTITA, massimizzando la longevità del titolo. E' grandioso poter giocare una partita dopo l'altra senza trovarsi due volte allo stesso bivio o con lo stesso nemico dietro lo stesso angolo. E il sistema non fallisce. Stupendo. Ma vediamo il sistema di controllo: il paragone più immediato è Command & Conquer. Si punta il mouse dove vogliamo che il personaggio vada e questo prenderà ad incamminarsi in quella direzione; notate che muri, nemici, fossati e Concato possono sbarrare la strada al nostro eroe: sta a noi farlo proseguire in una direzione che gli permetta di raggiungere la zona decisa. Da notare che nei sotterranei, man mano che ci avviciniamo ad un muro o ad un angolo, questi diverranno leggermente trasparenti per permetterci di non perdere neanche un oggetto fra quelli sparsi nel labirinto. Attenzione però: oggetti e nemici saranno visibili e puntabili solo quando si troveranno nella nostra linea visiva; un po' come avveniva in Total Mayem (era una bomba, eh?!). Ma... attenzione... che vedo? Un nemico! Che fare? Lo puntiamo col mouse! Se il nemico è un elefante, scapperà subito (questa è sottile), se è un nemico qualsiasi il nostro eroe lo attaccherà con l'arma che ha attualmente in pugno. Dall'inventario è infatti selezionabile un'arma da tenere nella mano destra e quella da tenere nella sinistra. Normalmente in quest'ultima si tiene uno scudo che ci protegge dai colpi degli avversari ma, nel caso vi interessasse brandire un'ascia, saranno necessarie tutte e due le mani, come pure per impugnare uno spadone. Gli oggetti che troveremo sul nostro cammino saranno principalmente armi ed affini e pozioni magiche piuttosto che libri di stregoneria e pergamene. Mai che si trovasse una 10.000 lire... no, aspettate! Si possono trovare anche soldi con i quali risalire al villaggio e comperare altre armi, armature, pozioni e quant'altro ci può servire (sempre che riusciate a ritrovare la strada!). Con il nostro avventurarci per i 16 livelli di Diablo, accresceremo le nostre abilità di guerrieri, arcieri e maghi, scoprendo nuovi incantesimi e nuove armi che ci permetteranno di farci largo tra le schiere di non-morti e raggiungere lui, il malefico, il terribile, l'odiato, il funesto, il maligno principe di tutti i mali: Windows 95 (travestito da Diablo).

LA PROGENIE DI TUTTI I RALLENTAMENTI

Volete che vi racconti come mi è arrivato Diablo? No? Ok, ve lo dico. Sono alla fermata della metropolitana con la mia macchina (non sui binari) che aspetto il mio amico Daniele "Pipino il Breve" Falzone. Lui la macchina ce l'ha dal meccanico perché un gatto gli ha rotto un vetro: non si capisce come abbia fatto, ma questo è quello che mi ha detto. A meno che non si trattasse del gatto del mio vicino che pesa 32 kg, che quando" miagola" sembra il leone del

Forse sono vere le dicerie che narrano che le catacombe sotto la chiesa conducono all'Inferno stesso. Attenti alla lava!

circo Takimiri, non capisco come abbia fatto. Ma non divaghiamo! Mi fa: "Ho il gioco che Monty (il capo) ti ha dato da recensire. Sembra bello, ha i requisiti di sistema un po' alti, ma sembra giocabile; ma a te non piacciono i giochi di ruolo. Come mai proprio Diablo? Mah... Ah, a proposito.." "No..." "Eh sì... Gira solo sotto..." "NOOOO!!!" E la macchina comincia a sbandare... Al mio risveglio in rianimazione, la prima cosa che vedo è il faccino di Sederino Tonante (questo è il suo vero soprannome) che mi guarda. Gli chiedo: "E' vero?" e lui "Si, mi dispiace". Chiudo gli occhi con rassegnazione e mi abbandono tra le braccia dell'infermiera... Spero, con questo aneddoto, di avere reso l'idea della frustazione (è scritto giusto) che mi pervade ogni volta che ricevo un gioco che gira solo sotto Windows 95. Ora voglio intavolare una discussione: fatemi capire perché un titolo deve girare SOLO sotto Win95. Perché? Il Dos non va più bene? Sarebbe lecito lasciare la scelta all'acquirente: se uno ha i requisiti di sistema per giocare sotto Win95 (il che significherebbe che di cognome fa Gates), allora OK, ma noi poveri mortali? Sappiate che l'Associazione Videogiocatori Inc@§§@°*# esiste ancora e supporta le vostre proteste contro i giochi "a senso unico". Forever fighting the world!

TELECOP ITALIA, BUONA BOLLETTA. MI DICA...

Altro punto di forza di Diablo, e su questo la Blizzard punta molto, è il multi player. Come è facilmente intuibile, un gioco del genere, soprattutto per le caratteristiche dei personaggi, si presta molto bene al cooperative game. Immaginate infatti di poter sondare i recessi della chiesa con una squadra di elementi, ognuno con caratteristiche diverse, che però si compensano: il guerriero come baluardo in prima linea per la vera e propria distruzione; alle spalle una Rogue come copertura e il mago a tenere a bada il resto con i suoi incantesimi. Ma come realizzare questo capolavoro di tattica bellica? Semplice: con battle.net. Mormorii diffusi... Sissignori: con Diablo c'è l'accesso a battle.net, il nuovo servizio di gioco on line della Blizzard che consente l'accesso gratuito al gioco in multi player su Internet. La Blizzard ha stabilito accordi con la Primenet Service che utilizza la tecnologia ATM (poche battute scontate: sta per Asynchronous Transfer Mode), il massimo al momento disponibile per il gioco in rete. Anche l'accesso è di una semplicità estrema: un click e si è collegati. Immaginate di poter combattere fianco a fianco (o testa a testa; o guancia a guancia, come una volta...) con giocatori sparsi over the world -aunagana kansassiti dezzorrait...

BELLO, BELLO E ANCORA BELLO!

Ovviamente parlavo di me. Diablo invece... è forte, ragazzi! Io lo consiglierei a tutti. So che lo dico sempre, ma non è colpa mia se mi trovo spessissimo con degli ottimi prodotti. Giocando a Diablo con le risorse di sistema attualmente disponibili, ho avuto una sensazione... come di.. no, non assorbimento. Mi capita ogni volta che gioco a qualcosa sotto Windows 95. E' come se il sistema fosse più instabile per i grandi conflitti che il motore del gioco deve affrontare. Vedo già gli esperti informatici all'ascolto mettersi le mani nei capelli, chi li ha. Lo ripeto, è solo una sensazione: non sono un esperto di quello che c'è dentro un programma, la mia è una constatazione empirica che si basa sugli innumerevoli titoli che mi sono passati per le mani e sugli inconvenienti occorsi. Diablo, comunque, è uno dei titoli che fa per voi, amanti dell'azione.

WARRIOR

Il Guerriero è il più forte ed il più duro dei tre personaggi disponibili ed eccelle nel combattimento ravvicinato. Il suo punto debole è che il suo addestramento fisico al combattimento ha lasciato poco spazio all'apprendimento di qualcosa di più delle rudimentali arti magiche. I lunghi periodi di tempo trascorsi lontano da casa e dalla civiltà, hanno portato questa casta ad imparare autonomamente come riparare le proprie armi ed armature: questa abilità, comunque, non è minimamente comparabile al talento di un vero fabbro. Sia che venga guidato dal valore, dall'onore, dalla pazzia o dall'ira, il Guerriero è pronto ad affrontare gli oscuri misteri che lo attendono nelle terre di Khanduras.

ROGUE

La Sorellanza dell'Occhio Non Vedente è una gilda avvolta dal mistero. Queste eccellenti arciere impiegano antiche filosofie per sviluppare una "vista interiore" usata sia in combattimento che per prevenire i pericoli. Benché non così potente come i Guerrieri nel combattimento ravvicinato, le Rogue sono le incontrastate regine dell'arco. Un'esperta Rogue può scagliare una serie di frecce contro i nemici con apparente noncuranza essendo sicura di fare centro con ognuno dei dardi. L'innato sesto senso di questa casta consente di percepire con sensibile anticipo ogni trappola o nemico nascosto e le aiuta ad evitare questi pericoli nonché a disattivare questi tranelli.

SORCERER

La Fratellanza dei Vizjerei, uno dei più antichi e potenti clan, ha mandato diversi dei suoi accoliti ad osservare gli oscuri eventi che piagano le terre di Khanduras. I Maghi hanno una grande abilità nel praticare incantesimi, molto più sviluppata degli altri personaggi. Un Sorcerer di mediocre abilità conosce solamente i più semplici incantesimi all'inizio; con sorprendente rapidità può accrescere il suo potere scoprendo nuovi incantesimi. La maggior parte delle magie, nel gioco, si trova sotto forma di oggetti incantati e pozioni: tramite questi, tutti i maghi hanno l'abilità di ricaricare le loro staffe dove incanalano la magia dell'ambiente circostante e la dirigono sui loro nemici.

La staffa di un mago può essere efficace quanto una qualsiasi spada: ecco i risultati.

AVVENTURA

PC CD-ROM

NINE

DI DANILO CAPPELLO

"Cosa ci aspetta nella prima avventura grafica della neonata software house "Tribeca Interactive" appartenente a ... Robert De Niro? Di tutto, di più!"

Ebbene si, dopo il regista Steven Spielberg anche un personaggio del calibro del signor Robert De Niro, ha fiutato la possibilità di realizzare affari d'oro nel campo videoludico, e si e' lanciato a pieno ritmo nella produzione di videogiochi, con che risultato? Continuate a leggere e lo saprete.

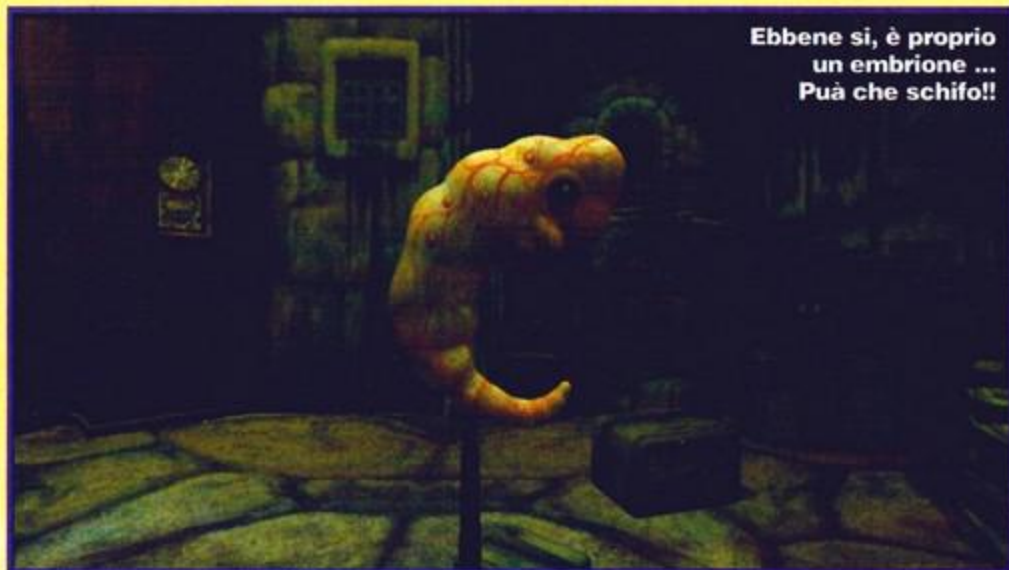
APPASSIONANTE

TOC TOC TOC

L'introduzione animata narra dell'arrivo di una cartolina da parte di un vostro lontano parente, il quale dopo anni ed anni di ostinato silenzio, vi invita a trascorrere qualche giorno nella sua lussuosa villa, un luogo che ricordate molto bene, in cui avete trascorso numerose giornate divertenti durante la vostra tenera infanzia. Decisi ad incontrare vostro zio, partite alla volta della sua residenza. Ed è qui che comincia la vostra diasavventura. Davanti ad un massiccio portale di legno, ovviamente chiuso, di un lussuoso edificio notate che dall'ultima volta che siete stati in questo luogo, molte modifiche a dir poco bizzarre sono state apportate, e di ciò che ricordavate è rimasto ben poco. Non vi rimane che constatare che, anche se è vero che con il passare degli anni i ricordi ingrigiscono, qui sembra di essere in mezzo ad un fitto banco di nebbia! La trama è tutta qui, un tantino scarna forse, ma è proprio a questo che mirano i programmatori della Tribeca,: un'avventura in cui le vicende si sviluppano con il progredire del tempo e nuove scoperte si susseguono lentamente, con un tassello dopo l'altro che si aggiunge, si confronta, lo si analizza e si incastra perfettamente nell'intricato disegno studiato per stupirvi ed affascinarvi.

NON E' TUTTO ORO ...

Bello eh? Ed invece no, non e' esattamente cosi'! Immediatamente vi troverete a lottare non contro bestie feroci o esseri immondi, bensì contro il sistema di controllo che sembra sfornato da un'avventura targata come minimo 1992: un puntatore che permette di attivare soltanto alcuni oggetti predefiniti, e con il verbo attivare intendo muovere (tirare o spingere nel caso di una leva), o raccogliere in mano per poi depositare l'oggetto chissà dove (si, perché, udite udite, non è stata prevista l'ipotesi di utilizzare un inventario!). Ma questo non è ancora il lato peggiore, dato che ci trveremo di fronte ed un'animazione assolutamente non all'altezza della concorrenza: non lasciatevi ingannare dalle foto, in effetti la qualità visiva sembra ottima, ma questa si bilancia con l'assoluta mancanza di libertà di movimenti, dato che tutto è già stato precalcolato e non è possibile spostarsi ad esempio "un po' più a

destra" o "a sinistra per ammirare il quadro sotto l'orologio". Tutto ciò che possiamo fare è piegarci alla volontà dei programmatori, e sperare che abbiano scelto delle visuali e delle prospettive congeniali ed accattivanti, un poco come succedeva con "Alone in the dark" dove passando da una camera all'altra non si sapeva mai come la telecamera virtuale (termine super abusato) ci avrebbe inquadrato, ma con la differenza che, mentre in quest'ultimo titolo ci si poteva muovere, avvicinarsi o allontanarsi, qui invece o si accetta l'inquadratura come viene presentata ... oppure si torna indietro! Mi aspettavo di immergermi in un luogo dall'atmosfera lugubre, misteriosa, ma a quanto sembra i programmatori hanno preferito puntare tutto sul bizzarro e lo stravagante, infarcendo le locazioni con oracoli inquisitori, spiriti ballerini, orologi con al posto delle lancette delle chitarre elettriche, e mille

Ebbene si, è proprio un embrione ... Puà che schifo!!

Nota bene

Appena inizierete a giocare, non potrete non notare la somiglianza incredibile con titoli del calibro di "Myst" e "The 7th Guest": stessa grafica particolareggiata (anche se statica), stessa atmosfera ed identico stile di gioco (piccoli enigmi da risolvere). Il confronto termina però qui, dato che con il proseguire dell'avventura lo "spessore" dei due titoli precedentemente citati, prende il sopravvento.

altre diavolerie del genere che farebbero la felicità delle tasche di Eta Beta!

DIMMI CHI SEI E TI DIRÒ DOVE VAI

Il luogo in cui si svolge l'avventura è costituito in gran parte da ambienti chiusi e claustrofobici, in cui tutto sembra osservarvi e, cosa importante, nulla è lasciato al caso: nessun oggetto è lì per caso e dopo qualche minuto di panico dovuto al trovarsi di fronte a decine di elementi che solo una mente malata può aver concepito, tutto lentamente prenderà forma: è solo questione di abitudine ... e di tempo! Nel corso delle vostre peripezie incontrerete gli esseri più assurdi che il mondo videoludico vi abbia mai offerto: farete la conoscenza con un simpaticone che svolazza per la sala a bordo di un modellino di aereo, ed egli sarà l'unica "persona", se così si può chiamare, con cui chiacchierare (o almeno provarci); vedrete degli strani esseri simili a gamberetti che cantano e ballano la lambada, scimmie che fanno i versacci sopra pianoforti, insomma attendetevi di tutto, nessuna sorpresa esclusa. Ma se all'inizio questo può divertire e rendere stravagante un gioco altrimenti, a causa del sistema di controllo, assolutamente piatto, dopo qualche ora un senso di disorientamento comincia ad assillarci; alcuni enigmi sono estremamente semplici, altri assolutamente incomprensibili, e lo sconforto comincia ad affiorare, magari fino alla risoluzione di un altro enigma che porti alla comprensione di nuovi elementi legati fra loro, ma fino ad allora, spesso è buio pesto. Da lodare invece alcune trovate davvero azzeccate e divertenti, che vi contageranno con la loro demenzialita' mista a pura fantasia creativa: ricordiamo ad esempio lo scheletro di un non meglio identificato essere in bella mostra nel salone centrale che se accarezzato si atteggia in esilaranti pose.

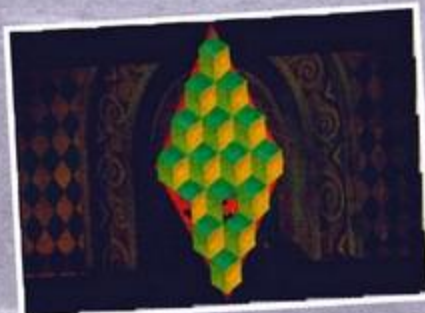
Un'atmosfera altamente irreale ci circonda, in questa prima avventura (e speriamo non l'ultima) della Tribeca Interactive, con proprietario Robert De Niro.

BEN FATTO TRIBECA INTERACTIVE!

Risulta evidente lo sforzo fatto dai ragazzi della Tribeca al loro debutto, e come inizio non c'e' male! Certo di strada ne devono percorrere ancora molta per adeguarsi agli standard di un mercato in continua evoluzione, che non si ferma ad aspettare chi ha appena cominciato, ma, come dicevo, se il primo prodotto e' un videogioco di questo calibro ... bene, non possiamo che attendere con trepidazione altre uscite che non tarderanno certo ad arrivare. Non dimentichiamo che come diceva il buon Jack Nicolson nel film Shining "il mattino ha l'oro in bocca"!

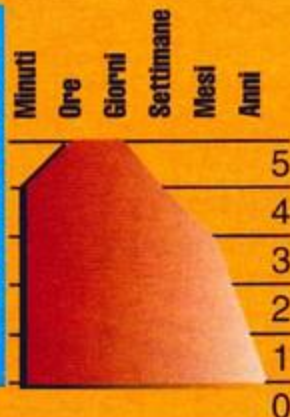
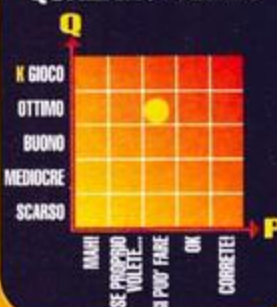
Infine un discorso a parte va fatto per il sonoro, che ho particolarmente apprezzato, ma questa, premetto, temo restera' un giudizio del tutto personale, che potrebbe non incontrare i favori del pubblico. Mi spiego meglio: gli effetti sonori all'interno del gioco si riducono ad un tenebroso silenzio, tranne alcuni piccoli rumori che ci circondano e ad alcune frasi pronunciate da qualche persona vicino, per il resto ... e' silenzio! Questo non puo' che accrescere, a mio avviso, sia l'atmosfera di un luogo altamente irreale che il feeling con l'ambiente che ci circonda, ovviamente a discapito di una monotonia che ci accompagnerà per tutto il corso dell'avventura, ambientando la nostra esplorazione in una dimensione unica e particolarissima.

TNT *in pillole*

Dopo aver inserito il codice di accesso per entrare nella famigerata villa, scendete le scale e raccogliete sotto la lunga scalinata una moneta da inserire nell'oracolo rosso in fondo alla sala, quindi ascoltate MOLTO

attentamente cosa ha da dirvi una gentil donzella. Salite la scala a pioli alla vostra destra, raccogliete il CD dentro la nicchia, scendete ed inseritelo nel quadro a sinistra, girate la manovella che apparirà e dirigetevi successivamente verso la scala alle vostre spalle, in cima alla quale vi aspetta un quiz musicale ... la cui soluzione è semplicissima ... basta aspettare la soluzione su K del buon Fassina!

Genere: Avventura
Casa: Tribeca Interactive
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Un Pentium a 100 Mhz ,16 Mb di RAM, una versione qualsiasi di Windows e 10 di Mb di spazio sul disco fisso sono le richieste di "Nine".

PC CD-ROM

STRATEGICO

MASTER OF ORION II

DI GIORGIO VINTANI

“Dopo tre anni di silenzio la Microprose ci regala un altro grande gioco di strategia: il sequel di Master of Orion, un cult game per tutti gli amanti della strategia”

Tre lunghi anni. Confesso che la prima volta che mi parlarono di Master of Orion il gioco non mi fece una grande impressione. Ero innamorato di Civilization, e l'idea non mi convinceva molto. Ma poi ho provato. Volete sapere com'è andata a finire? Semplice: a tre anni di distanza giocavo ancora cercando di capire come mai con la mia razza preferita (gli Psilon) non riuscivo a vincere il livello impossibile (ho però vinto con Klackon e Meklar...).

Quando è uscito Master of Orion 2 l'ho comprato a scatola chiusa, e ho cominciato a giocare subito (attenzione: tenetevi sempre un orologio a portata di mano e non preoccupatevi se perdete il senso del tempo!). E quando mi hanno proposto la recensione, beh, di norma non avrei accettato, ma a Master of Orion II non ho potuto

GRANDIOSO

Ossequi all'ambasciatore che vi visita!

dire di no... E veniamo al gioco. Come cita il famoso manuale ÔLe cività galattiche pre-Psiloniche' la lotta tra Orioni e Antariani fu un lungo olocausto di proporzioni galattiche. Gli Orioni alla fine vinsero, e relegarono gli Antariani in un'altra dimensione. Gli Orioni poi scomparvero, lasciando un guardiano a protezione del loro antico pianeta. E gli Antariani ? Il gioco si apre con voi nella figura di imperatore di una razza. Sono state conservate tutte le razze della versione precedente, con l'aggiunta degli Gnolam, degli Eleriani e dei Trilariani. E' inoltre possibile creare una razza customizzata, ma non ai livelli più bassi. Il vostro scopo è riuscire a diventare Master of Orion, e per far questo avete molte possibilità: se vi sentite democratici provate a farvi eleggere imperatore dal consiglio galattico; se siete spietati provate a distruggere tutti gli avversari; se amate il brivido provate a far visita al ragnone (il capo degli antariani)... Avete la possibilità di scegliere il livello (un consiglio anche ai giocatori più esperti di strategy games: partite da tutor, sono già legnate così...), la grandezza e la tipologia della galassia, il numero dei giocatori, le tre option di attacchi antariani (confessate: lo temete il ragnone!), eventi casuali, combattimenti strategici (per gli strategici puri!) e il livello di tecnologia, che può variare da pre-warp ad advanced. Questo non influenza la capacità di ricerca dei giocatori, ma determina la quantità di informazioni a disposizione della vostra razza: con pre-warp avrete solo il vostro home-world e nessuna scienza, mentre con advanced partirete con più colonie, alcune navi e un po' di scienza in tasca; ma a questo punto il destino è nelle vostre mani...

Il programma ha conservato tutte le caratteristiche che hanno fatto la fortuna di Master of Orion, con alcune importanti novità. Sembra proprio che gli autori abbiano tratto ispirazione da altri fortunati strategy games della premiata casa: Civilization e

Il gran consiglio galattico! Riuscirete a farvi eleggere?

Master of Magic. Non si parla più di singolo pianeta, ma di sistema solare, che può contenere al suo interno alcuni pianeti, più o meno abitabili. La prima novità è l'introduzione dei buildings nei pianeti, che hanno lo scopo di migliorare la coltivabilità del terreno (Hydroponic Farm...), aumentare la quantità di soldi a vostra disposizione (Planetary Stock Exchange...), creare scuole per il vostro popolo (Astro University...) e così via. Naturalmente, è sempre possibile costruire navi e/o basi missilistiche a difesa del pianeta. Inoltre, vi verrà

Nota bene

Ovviamente questo titolo ricalca le gesta del suo predecessore: Master Of Orion. Similmente lo possiamo confrontare col mitico Civilization I e II, oggi rivisitati con nuove ed entusiasmanti missioni aggiuntive. Master Of Orion II è un buon punto di riferimento per i prossimi titoli che usciranno nel 1997, e siamo sicuri entusiasmerà gli appassionati.

Che cosa si scopre di bello oggi?

La migliore fonte d'informazione della galassia (e anche l'unica!)

Mappa della galassia. Ce la farete a diventare Master of Orion?

All'assalto, miei prodi!

proposto di assumere un leader che ha la caratteristica di portare benefici alla vostra gente: andiamo dagli esperti agricoltori agli scienziati, dai Ônegrieri' (come definireste uno che vi aumenta la produttività del 30 % per il solo costo di 1 BC al turno?) ai diplomatici, dai piloti agli ammiragli e così via. I Leader (che assomigliano molto agli eroi di Master of Magic) sono divisi in Colony Leader, da installare in una colonia, e Ship Officers, comandanti della vostra flotta. Non passerà molto tempo prima del contatto con le altre razze, e allora saranno botte da orbi... La diplomazia è stata notevolmente migliorata. Le altre razze sono molto più propositive che nella prima versione del gioco, e non dubitate: se hanno bisogno di qualcosa, verranno senza dubbio a chiedervelo! E se poi diventate forti, tutti faranno la fila per allearsi con voi... Ma se qualcuno vi annoia potete anche farlo star zitto! Peccato che gli autori, dopo essersi ispirati lungamente a Civ II, non abbiano copiato l'idea del consiglio Ôparlante': tutti gli ambasciatori sono tanto belli (o brutti, dipende dai gusti!) quanto muti. Comunque, con le altre razze potrete scambiarvi informazioni e fare trattati di commercio e ricerca, per far aumentare il vostro pool di soldi e di research points, ma fare anche proposte più o meno oscene: come quelle di versarvi un tributo del 10% o di cedervi (tutto incluso) un loro pianeta! Potete anche chiedergli di smettere di spiare, ma questo, ahimè, non lo fa nessuno: alle parole non sempre seguono i fatti.

Il resto come in Master of Orion: fondare pianeti, combattere le razze, conquistare Orion... è più o meno lo stesso. Poi anguille spaziali, draghi spaziali, meduse e guardiani più o meno forti saranno di ostacolo nella conquista dei pianeti più belli.

Tutto finito? Neanche per sogno: manca lui, Sir Ragnus, il capo degli antariani! A costui non va molto che voi occupiate la sua antica galassia: segno evidente che la sua dimora gli sta stretta e vuole allargarsi. Ad ogni modo invierà le sue navi contro le razze che popolano la galassia, allo scopo di sterminarle. A partire dal livello easy si rivelerà in tutta la sua bellezza (?!?) ai giocatori, lanciando di quando in quando messaggi "terroristici". Attenzione a non sottovalutarlo: le sue navi sono piccole (all'inizio) ma dotate della migliore tecnologia, quindi... Batterlo è una soddisfazione personale, oltre che il modo migliore per vincere il gioco! Sia la grafica che la colonna sonora sono state curate molto, rendendo il gioco veramente multimediale. La presentazione, poi, è veramente spaziale! Vorrei spendere qualche parola per la musica, veramente bella, che aiuta a sopportare la noia di qualche combattimento un po' troppo lungo (ai livelli più avanzati). Conclusione? Bellissimo! Nella ludoteca degli amanti della strategia Master of Orion II è un titolo che non deve assolutamente mancare.

E' un gioco di pura strategia, senza fronzoli, ma con tutto (o quasi tutto) possiate immaginare possa essere contenuto in un gioco su questo argomento.

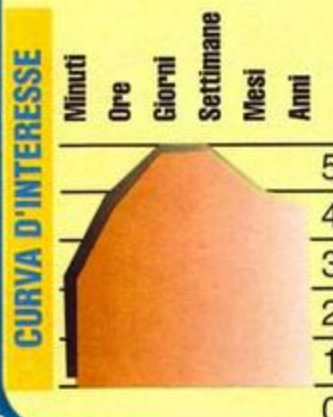
MASTER OF ORION II

Genere: Strategico
Casa: Micropose
Sviluppatore: Simtex

PC CD-ROM

Requisiti minimi: 486DX66, 8MB Ram, Cd-Rom 2x, Scheda audio compatibile Sound Blaster,75 (!!) MB sull'hard disk
Requisiti ottimali: Pentium 133 o superiori, 16 MB Ram

K VOTO
925

G
A
QI
FK

SPARATUTTO

PC CD-ROM

KRAZY IVAN

DI DANILO CAPPELLO

"Per sconfiggere l'avversario basta rigiocare n volte la stessa missione ed azzeccare al momento giusto lo spostamento da fare! In due parole: troooppo facile!"

PAPÀ, PAPÀ, MI COMPRI UN MECH?"... "HAI GIÀ UN PESCE ROSSO IN CAMERA TUA, TORNA A STUDIARE"

Come si capirà dal cappello introduttivo, prima di iniziare la descrizione tecnica del titolo in questione forse è meglio rispondere con precisione alla domanda "Cos'e' un Mech?" . Avete presente quegli enormi robot giapponesi grandi più o meno come una palazzo di venti piani, dal peso approssimativo di qualche fantastilione di tonnellate, che ad ogni passo fanno tremare la terra sottostante, equipaggiati con artiglieria pesante di tutto rispetto e che amano particolarmente gli scontri a fuoco? Bene, quelli sono dei Mech!

Ci sono due tipologie di video giocatori nel campo fantascientifico dei videogiochi che trattano i Mech: coloro che amano la simulazione completa in tutto e per tutto, dal controllo della velocità di spostamento alla possibilità di gestire l'aspetto finanziario, e coloro che preferiscono i più classici spara e fuggi. Se appartenete alla prima categoria correte immediatamente a rileggervi la recensione di Mechwarrior 2 Mercenaries e conseguentemente l'acquisto del suddetto titolo diventa un dovere, altrimenti... signori e signore ... squillo di trombe ... ecco a voi KRAZY IVAN. Scopo principale di questo gioco sarà quello di liberare il pianeta Terra dall'ormai solito attacco alieno di inizio anno. Ecco in poche parole ciò che dal manuale e dalla buona sequenza animata si intuisce: è il 2018 e il nostro beneamato pianeta è stato attaccato non dai soliti mostriciattoli verdi, ma da vere e proprie macchine da guerra; questa volta invece di attaccare in massa e tentare di sterminare la razza umana come il buon Independence Day insegna, hanno deciso di rapire un congruo numero di umani e occupare il pianeta costruendo delle basi aliene in Siberia, dovefortificarsi per scagliare l'attacco finale.

Questo complica ulteriormente le cose. Spetterà a voi, tale Krazy Ivan soldato superscelto, liberare gli ostaggi, riconquistare le aree infestate e mettere in ginocchio la razza aliena (sarà ormai la 100° volta nel giro di un anno), insomma lanciarvi in una vera e propria missione suicida che vi condurrà attraverso 5 paesaggi da esplorare (Stati Uniti, Russia, Europa, Giappone e Medio Oriente) e più di 30 diversi nemici da sconfiggere.

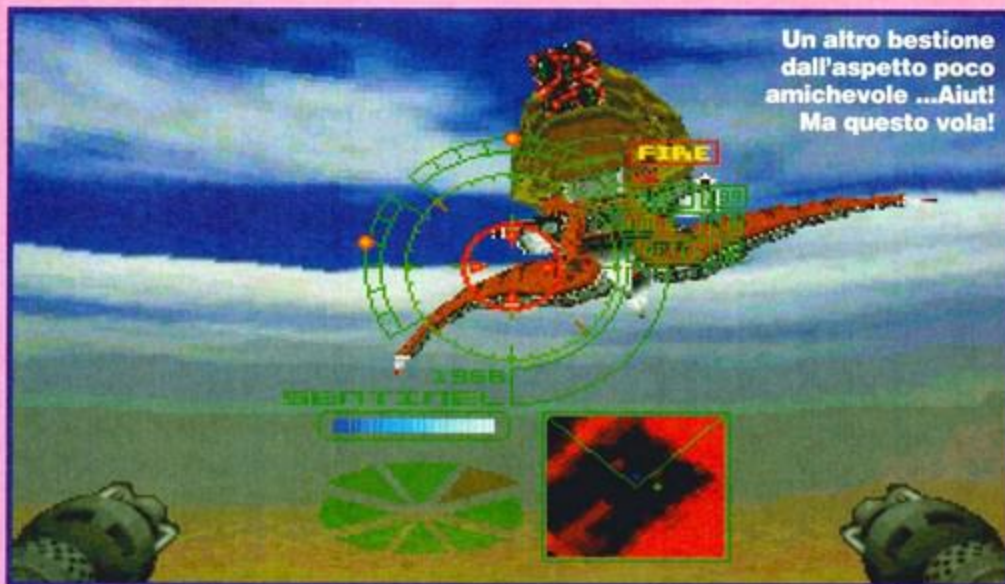
APPASSIONANTE

MA È UN DIESEL?

La prima domanda che sorge spontanea è... "Piloterò un F-16, una caccia bombardiere o una lambretta?" Nulla di tutto ciò: ... sarete alle prese appunto con un Mech, un agglomerato da guerra con una capacità di fuoco tale da far impallidire Darth Vader in persona. Avrete a disposizione le più svariate armi che la tecnologia può offrire (ricordate che siete nel 2018!!): le mitragliatrici e i laser sono all'ordine del giorno, per non parlare poi delle bombe, delle supercorazze e dei micidiali missili di tutti i generi!

Dopo un dettagliato briefing sarete lanciati nella mischia vera e propria. Inizialmente verrete a contatto diretto con avversari di piccolo calibro da sconfiggere con qualche colpo ben piazzato e che vi faranno chiedere ... "Beh, tutto qui? Troppo facile! E adesso?" In realtà la dinamica del gioco è un attimino più complessa che non il classico "distruggi tutto ciò che si muove": per prima cosa si dovranno liberare i prigionieri tenuti in ostaggio, quindi dirigersi verso la postazione base che sarà protetta da scudi e bombardarla fino a farla esplodere. Non crediate però che sia tutto così immediato!

L'intera area di gioco sarà infatti infestata, oltre che da un numero considerevole di insignificanti nemici, anche da pericolosi guardiani ben più potenti, che vi daranno non poco filo da torcere!

Un altro bestione dall'aspetto poco amichevole ...Aiut! Ma questo vola!

Krazy Ivan ricalca le mitiche gesta di Mechwarrior II (Activision) e G-Nome (7th Level - guardate la demo sul Cover CD), e Shattered Steel (Interplay) provato sul numero scorso della rivista. In alcuni frangenti ricorda molto, soprattutto per la grafica, il grandioso Earthsiege II (Sierra).

Assaggia questi confetti, e sappimi dire... se sopravvivi!

TNT in pillole

Grazie a questa schermata potrete visualizzare tutte le statistiche del vostro Mech. Molto utili per avere una perfetta gestione del mezzo.

Questa schermata, invece, vi informa sulla missione che vi state accingendo a compiere. Siete ancora in tempo a ritirarvi... ma fatelo solamente se siete dei codardi!

Qualche elemento tattico in più non avrebbe potuto che giovare, anche perché dopo qualche ora di gioco il tutto si risolve in un ripetitivo susseguirsi di missioni

Cominciando una nuova partita avrete la possibilità di scegliere con quale livello di difficoltà iniziare il gioco, sia esso Easy, Medium oppure Hard; quindi dopo aver scaldato il motore, settato qualche opzione e aver inscenato l'oramai caratteristico rituale propiziatorio (non vergognatevi di ammetterlo, lo facciamo tutti!) siamo pronti per l'azione e la distruzione. Mera speranza... Vi aspetta ancora il briefing da consultare, in cui vi verrà spiegato chi annientare e dove trovare la base nemica protetta dallo scudo (che comunque sarà invisibile finché non si annienteranno i guardiani nemici). Quindi adesso sapete CHI distruggere e DOVE trovarli: spetta a voi trovare COME farlo.

MOTORE ... CIAK ... AZIONE!

La visuale del gioco è la classica 3D ultra dettagliata con una grafica, fattore importante per giochi del genere, molto fluida e super pompata, sia in bassa che in alta risoluzione (a patto ovviamente di possedere un mix "processore-ram-scheda grafica" adeguato, ma di quest'aspetto tratteremo più avanti, nell'apposito box), malgrado la scelta cromatica dei colori sia non del tutto soddisfacente e, altro elemento che mi ha lasciato stupito, la totale mancanza di viste esterne. I Mech avversari si animano con ottima fluidità, permettendo scontri a fuoco dei più immediati e realisti visti su PC, anche se con qualche finezza in meno rispetto a "Mechwarrior II" il titolone della Activision: tanto per dirne una, un elemento che mi ha fatto imbestialire è stato l'impossibilità di sparare ad una precisa zona del corpo per farla saltare; ad esempio vedendo fuggire un Mech nemico, l'azione più semplice da compiere potrebbe risultare essere quella di sparare alle gambe per fermarlo il prima possibile e poi terminarlo con calma da lontano, senza che questo possa infastidirci in alcun modo: bene, scordatevelo! Questo in Krazy Ivan non è possibile in quanto il corpo e gli arti dei Mech sono considerati come un unico oggetto, e sparare alle gambe sortirà lo stesso effetto di colpire al torace o alla testa, cioè l'esplosione incondizionata dell'intero Mech. Questo fattore porta a tattiche di gioco nelle quali la morale sembra essere: "o lo distruggi appena lo vedi o ti distrugge appena ti vede" e sparare all'impazzata su tutto ciò che si muove sarà all'ordine del giorno ...

IN CONCLUSIONE ...

Krazy Ivan è un buon gioco senza troppe pretese, piacevole da giocare, accattivante e frenetico all'inizio nelle prime missioni, ma che soffre troppo della sindrome del "già visto", anche perché in effetti, dopo essersi abituati allo stile di gioco delle prime missioni, col tempo non offre nulla di nuovo, e potenziare soltanto armi senza cambiare stile e tattica di gioco non è proprio il massimo del divertimento... Con questo non voglio minare il buon lavoro fatto dai programmatori e soprattutto dei grafici, ma un pizzico di novità in più non avrebbe certo guastato.

KRAZY IVAN

Genere: Sparatutto
Casa: Psygnosis
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Per muovere gli aspirapolveri con le gambe dovrete utilizzare un Pentium a 60 Mhrz per la bassa risoluzione e un 90 per l'alta, 8Mb di RAM, 25 megabyte di disco fisso e Windows 95 sono le richieste per questo titolo.

QUANDO LA VOGLIA.

tutto e buttarti sui Biraghini. Sono gustosi cubetti di Grana
dal consorzio e prodotti da Biraghi. Per infinite interpretazioni
balsamico, come antipasto o con l'aperitivo. BIRAGHINI. PIACERE AL CUBO.

FILM INTERATTIVO

PC CD-ROM

PRIVATEER 2 THE DARKENING

DI ALESSANDRO "PITONE" SECCAFIENO

"Chi siamo? Da dove veniamo? Dove andremo? Farà crick o farà crock? Tutti interrogativi senza risposta attorno ai quali ruota il secondo capitolo della saga spaziale della Origin (No! Non quella di Wing Commander! Ma siete cocciuti, eh?!...). Tra filmati interattivi, combattimenti spaziali e uffici di collocamento fatiscenti, viaggiamo nello spazio alla ricerca della nostra identità (Hai detto niente...)"

APPASSIONANTE

Questa è una delle sequenze animate del gioco. La grafica è davvero ben realizzata, e (stranamente) piuttosto fluida!

Se vi dico FILM INTERATTIVO, voi a cosa pensate? Lasciate stare i vari cd rom di Playboy o Penthouse e fate i seri. Vi do un aiuto: vi ricordate di Wing Commander? Specialmente l'ultimo; calato nei panni di un personaggio partecipavate attivamente allo svolgersi della trama modificando, con le vostre decisioni, il corso della storia. Il cuore del gioco rimaneva, però, il volo spaziale e tutte le varianti connesse: ricognizioni, combattimenti, salvataggi e via discorrendo. Il primo Privateer aveva in sé questi elementi, "importati" dalla saga di cui accennavo. Questo secondo capitolo non si discosta dal filone, introducendo un nuovo engine di volo, più missioni, più astronavi e, per rendere veritiero l'appellativo di film interattivo, le animazioni del primo episodio vengono sostituite da veri filmati con veri attori, tra i quali vale la pena citare Christopher Walken, che già aveva sperimentato l'interattività con Ripper. Ma mi rendo conto di blaterare inutili oscenità per quelli che non conoscono Privateer o addirittura la saga di Wing Commander. Saltino indietro, quindi, e vediamo gli elementi cardine di questo tipo di giochi senza tralasciare un accenno alla trama, che è poi il vero motore che muove il tutto. Voi siete un certo Lev Arris, appena uscito da un ospedale che definire psichiatrico sarebbe eufemistico; vi trovavate lì perché vi hanno recuperato da un relitto spaziale dove eravate in sonno criogenico da dieci anni. Infatti, colpiti da un male assai grave, si pensa aerofagia, eravate stati ibernati per trovare una cura; non si sa come, siete finiti su una navicella spaziale che, non si sa perché, è naufragata nello spazio lasciandovi "assopito" uno zin-zan in più del previsto. Ovviamente la vostra mente ne ha risentito: l'ospedale presso cui siete stati curati vi ha fornito una basilare rieducazione per permettervi di condurre una vita "normale" (se tale si può definire, dato quello che vi accadrà proseguendo).
In più vi è stato fornito un libretto su come utilizzare i sistemi informativi attualmente in uso nella galassia in cui vi trovate: il CNN (ma non era di proprietà della Warner??) e il PAD (Personal Access Directory) che vi dovrebbero aiutare nella ricostruzione del vostro passato. E' infatti attorno al mistero che circonda Lev

E' realizzato splendidamente, ha una trama intrigante, un motore grafico da urlo, una longevità garantita... cos'ha che non va'? Forse è un po' troppo simile a Wing Commander IV. Non che sia una pecca, ma in parecchie circostanze sono venute alla mente le sequenze animate, le situazioni del gioco e alcune modalità tipiche di WC4.

Questa è la schermata dove potrete acquistare o vendere le armi per la vostra navicella. E' qui che si vede il vero "space business man".

Arris che ruota il gioco; questo compito si svolge in due principali maniere: durante i filmati interattivi, parlerete con i personaggi che incontrerete che vi forniranno informazioni utili a risolvere il mistero. Le decisioni che prenderete, influenzeranno la trama del gioco portandovi su strade diverse. Il vivo dell'azione viene raggiunto nel volo spaziale; infatti siete in grado di pilotare le astronavi che incontrerete durante il gioco, anche grazie al secondo manuale che il Gaetano Pini dello spazio vi ha fornito: questo funge anche da guida Michelin della galassia. Ovviamente, tutto quello che vi è capitato non basta ai sadici della Origin: siete anche senza soldi! Dovrete cercarvi un lavoro, di che tipo spetta a voi deciderlo; potrete decidere di commerciare in beni di consumo o accettare missioni ad alto rischio che la Confederazione vi propone. Tutti modi di guadagnare soldi per comprare nuove astronavi, nuove armi, nuove tecnologie. Se pensate che il cacciatore di taglie sia la vostra strada, cercate di procurarvi più armi possibili da montare sul vostro caccia; se invece prediligete il commercio, un cargo dai motori potenti è il vostro sogno nel cassetto.

Dovrete cercarvi un lavoro, di che tipo spetta a voi deciderlo; accettare missioni ad alto rischio che la Confederazione vi propone? Come dire: sono fatti vostri.

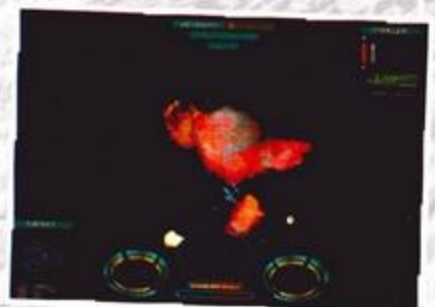
C'E' BARUFFA NELL'ARIA

So che siete confusi, ma se avete avuto la possibilità di giocare a Wing Commander, capirete come sia facile agire così liberamente all'interno di un gioco. Per quelli che nel cervello ora hanno ancora la nebbia, sappiate che è tutto vero: vedrete il vostro personaggio dialogare con altri attori e deciderete che comportamento usare con loro; potrete accedere al servizio bollettini del CNN in qualsiasi momento e decidere di intraprendere una missione con la stessa facilità con cui cliccate sul vostro mouse (infatti è così che si fa). Durante il volo, e qui il gioco diventa un VERO simulatore, potrete spostarvi di pianeta in pianeta infrangendo i vincoli dei filmati, sparando a più non posso se è questo quello che pensate sia giusto fare (per quanto mi riguarda si: sparo sempre per primo, poi ricarico e poi faccio le domande). Questa sezione è in tutto e per tutto uguale ad un simulatore spaziale; la novità è il nuovo engine di volo che la Origin assicura "...farà sembrare Wing Commander un gioco da ragazzi!" (e chi ci gioca, scusate?!). Privateer 2 contiene circa 150 missioni, 18 astronavi completamente customizzabili, una tonnellata di filmati in full motion video, il tutto distribuito su 3 cd.

LA PAROLA ALL'ESPERTO

Privateer 2 è realizzato splendidamente, ha una trama intrigante, un motore grafico da urlo, una longevità garantita... cos'ha che non va'? Forse è un po' troppo simile a Wing Commander IV. Si sa, cavallo vincente non si cambia e non va neanche dal dentista che c'ha schifo a guardargli in bocca, al cavallo di Donato. Lo consiglio a tutti quelli che non hanno mai provato un'esperienza del genere: senz'altro ne vale la pena. Se poi vi è piaciuto tanto, di corsa a comprare WC IV! Tutto questo, ovviamente, macchina permettendo.
Ce l'avete un Pentium 133? No? Tornate a Tetris, qui non c'è niente per voi. Ma ci riscatteremo, vedrete... Arriverà il momento in cui si potrà giocare Flight Unlimited su un 486 potenziato! Alla riscossa, miei poco dotati: ci sarà vendetta anche per noi! (Spero).

TNT in pillole

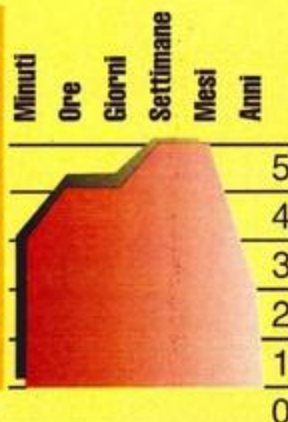
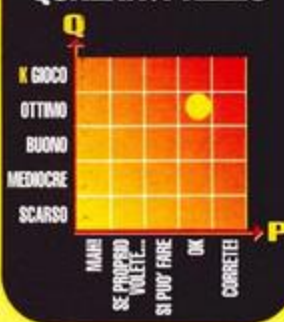
Ecco una sequenza di come si annientano le astronavi nemiche. L'importante è riuscire a posizionarsi sempre dietro l'avversario e colpirlo ripetutamente con i nostri laser. L'esplosione che ne segue è davvero spettacolare!

PRIVATEER 2

Genere: Film Interattivo
Casa: Electronics Arts
Sviluppatore: Origin

PC CD-ROM

Occhio alla bomba: Pentium 60, 8 Mb di Ram, 36 Mb di spazio su HD, CD 3X, mouse, scheda Soundblaster compatibile e abbaiano anche che gira meglio sotto l'Odiato (Win 95): ma chi ci crede più a 'ste bufale?? Ricordate: 133 a 16 Mb. Oppure state a casa.

K VOTO 899

G / A / QI / FK (1–10)

PC CD-ROM

STRATEGICO

SIMCOPTER

DI MICHELE TREVES

Il vostro fiammante elicottero vi attende per soccorrere chi ha bisogno di voi. Grafica 3D per un gioco che tarderà a stancarvi. Fatevi sotto!

APPASSIONANTE

E' il tramonto di un'altra stupenda giornata passata a bordo del nostro amato elicottero per renderci utili all'umanità. All'improvviso dalla centrale, per mezzo di una parabola da far invida a Tele+, ci arriva una chiamata urgentissima ed ecco che noi, come i migliori piloti dell'elisoccorso, ci precipitiamo sul luogo del sinistro e ci rendiamo utili come possiamo: trasportando i malati all'ospedale, evitando che ci sia un ingorgo stradale, arrestando lo sciacallo di turno che cercherà di rubare il portafoglio ad un povero infortunato, chiamando la polizia che interverrà prontamente ed in modo completo per renderci il lavoro ancora più semplice. Nel caso un malato soffra troppo o ci vomiti nell'elicottero troppe volte possiamo alleviargli il dolore lasciandolo precipitare nel vuoto e dando la precedenza ad un caso ancora più urgente Ogni volta che portiamo a termine uno dei nostri compiti, ecco che veniamo prontamente ricompensati da una buona dose di punti e da un premio in denaro che ci sarà utile per comprare un'attrezzatura sempre all'avanguardia coi tempi e col progresso. Ancora una volta fra noi un gioco della Maxis che ci piace un casino! Eccolo qua il tanto atteso SimCopter, il simulatore di elicotteri con motore 3d che sfrutta le magnificenze di directx 3.0 (che avete trovato sul k cover disk n°1 ma che è presente anche su questo mitico cd) del nostro amatissimo win95. Addentrandoci nel gioco, dopo una presentazione mozzafiato, ci imbattiamo subito nella scelta della città in cui agire: ce ne sono tre già fatte (altre 30 da selezionare all'interno del cd attraverso la voce avventura personale) ma c'è anche la possibilità di importare i "vecchi" sfondi dell'ormai noto Sim City2000 o di crearne uno personalizzato. Non vi sembra una novità importante che due giochi a distanza di un certo periodo di tempo siano compatibili fra loro? A me si! Una volta entrati nel gioco non possiamo fare a meno di notare un capannone (la nostra base) dove sono custoditi tutti i nostri averi oltre che il nostro tavolo, archivio, e tutte le coppe che abbiamo vinto con le missioni eroiche nella nostra città preferita. Non appena entriamo siamo nel nostro laboratorio dove possiamo scegliere il tipo di elicottero che più ci si addice, cambiare le opzioni di gioco, scegliere la città dove sarà ambientata la nostra prossima avventura, comprare e vendere le attrezzature utili alla nostra missione. Fatto ciò inizia la nostra entusiasmante missione eroica: usciamo dal capannone e dopo aver fatto un giretto a piedi vediamo il nostro compagno di sventure: l'elicottero che ci siamo scelti ed attendiamo la prima chiamata che non

La scheda tecnica dell'elicottero

Ledotazioni di bordo per prestare soccorso in modo adeguato; le possiamo comprare non appena veniamo ricompensati per i nostri servigi

Se siete stati degli amanti di Comanche e delle sue indimenticabili valli non posso fare altro che consigliarvi vivamente questo gioco, visto che in più ha la gestione in 3D e la possibilità di rendersi utili nella propria città oltre che in una surreale.

Il celeberrimo Empire State Bulding di New York. Ci si para di prua mentre ci dirigiamo verso il luogo dell'incidente. Meglio che il 118!!!

TNT *in pillole*

E' arrivata l'ambulanza che abbiamo chiamato per soccorrere il ferito mentre noi siamo appena atterrati nel centro della città.

La polizia ci aiuta come può per due missioni contemporanee molto importanti.

tarderà ad arrivare. Appena c'è qualche cosa che non va la nostra radio di bordo inizierà a gracchiare il luogo ed il grado di emergenza del problema e così noi eroi decolliamo e ci rechiamo sul luogo per mezzo della nostra amata tastiera o del nostro amatissimo joystic (che si può usare senza troppi problemi, anche se tuttavia vi consiglio la tastiera) . Ovviamente se siete degli intenditori di elicotteri e degli amanti inappagabili di Sim City apprezzerete molto questo gioco, visto che è ricchissimo di opzioni e di comandi particolareggiati ma allo stesso tempo molto intuitivi e comunque ricavabili in modo semplice e completo nell'ultima pagina del manuale che inspiegabilmente è solo in inglese mentre il gioco prevede che le spiegazioni siano anche in italiano. La giocabilità è un fattore importante di questo gioco, infatti aumenta in modo esponenziale alle lezioni di volo che prendete ed alla costanza con cui vi dedicate alle vostre missioni. Che dire della grafica?!? E' senza dubbio fantastica e veramente realistica; il motore 3d di questo gioco è unico nel suo genere, in quanto sfruttando le nuove caratteristiche di directx abbiamo a disposizione una grafica veramente innovativa che rende reale la nostra svolazzata sui cieli della nostra città preferita. Per esempio, destreggiandoci abilmente fra i ponti, i grattacieli e gli allacciamenti telefonici notiamo un paesaggio veramente suggestivo che ci farà rimpiangere di essere presenti solo virtualmente alle nostre missioni. Un particolare veramente realistico è l'odiosissima nebbia che ci perseguita ovunque quando siamo agitati per una missione; certo c'è da dire che è fatta molto bene, per cui il disturbo è alleviato dalla realtà di questo particolare. Unica cosa che non mi sollazza particolarmente è come sono disegnati gli omini: infatti secondo me non sono stati gestiti con la dovuta precisione; in compenso quando siamo in pausa caffè possiamo parcheggiare il nostro elicottero sul ponte di Brooklyn e andare ad importunare le ragazze della zona che sono molto diffidenti e poco socievoli.

La musica è un tocco di classe; infatti a seconda del momento del gioco viene scelto un sottofondo musicale che può variare dalla musica classica, che ha un effetto rilassante nei momenti più critici della missione, alla tecno passando per rock e jazz. Purtroppo negli aspetti negativi bisogna inserire il fatto che non è possibile avere una visuale molto nitida e allungata: questo per la nebbia e per il fatto che non sarebbe possibile avere una mappa intera di ogni città che decidiamo di aiutare .

L'interfaccia utente è amichevole, c'è un corso di volo, un'installazione multiscelta ed un ipertesto html da cui potremo imparare a muoverci velocemente all'interno del gioco , ed apprezzarlo subito. Inoltre per la gioia di grandi e piccini questo gioco ha un servizio di assistenza on line via Internet o attraverso una linea telefonica aperta 24 ore al giorno per aiutarvi nei casi più critici.

> *Sim Copter riprende i mitici Sim"xxx" e li rende tridimensionali. E' fantastico volare in 3D dentro i mondi da noi creati.*

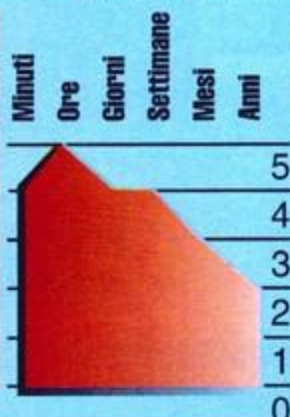
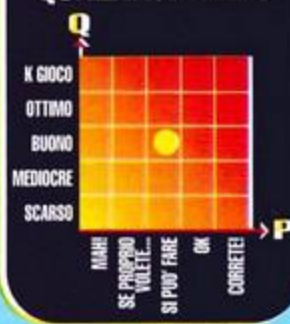
SIMCOPTER

Genere: Simulazione
Casa: Maxis
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Per utilizzare Sim Copter è necessario possedere almeno un Pentium 75 con 16 MB di RAM, un lettore cd rom 4x e come minimo 15 Mb di spazio sul disco rigido; sono vivamente consigliati la scheda audio, una super VGA con almeno 512Kb di vram (video ram) ed ovviamente Windows 95 ed il driver direct x per quanto riguarda la parte 3D.

K VOTO 820

G · A · QI · FK

STRATEGICO

PC CD-ROM

STARS!

DI PAOLO FORNI

"Incredibile! Tutta questa roba in un solo gioco? Noooo.... E invece sì, la Empire ci sfida ancora una volta a conquistare l'universo!"

APPASSIONANTE

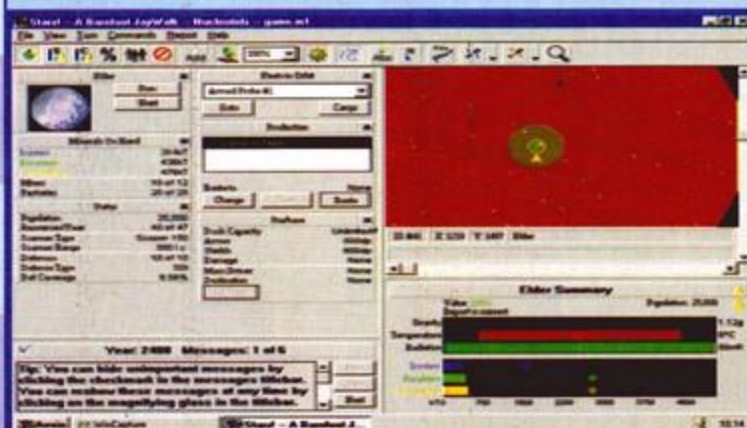
Stars! E' il nuovo gioco strategico di dominazione spaziale della Empire, che va a sfidare direttamente i suoi concorrenti, che hanno lanciato quasi contemporaneamente titoli come Fragile Allegiance e l'ottimo Master of Orion II. Il programma in questione si distingue però notevolmente dai suoi consimili per una serie di caratteristiche che andremo immediatamente a esaminare.

MA... HAI DISATTIVATO LA GRAFICA?

La prima caratteristica che salta all'occhio è la mancanza quasi assoluta di elementi grafici, almeno come li intendiamo normalmente per un videogioco. Tutte le operazioni di gioco avvengono infatti all'interno di asettiche finestre Windows, con la presenza di piccole icone rappresentanti le astronavi, i pianeti o qualsiasi elemento costitutivo di basi spaziali, armamenti ipertecnologici o quant'altro. Questa "pulizia" dello schermo, però, non deve trarre in inganno: Stars! è il piùcompleto programma del suo genere per quanto riguarda opzioni e configurazioni personalizzate rispetto allo stile di gioco di ciascuno. Certo, tutto questo richiede un prezzo da pagare: Stars! non è assolutamente un gioco immediato e di facile assimilazione, ma dopo qualche tempo sarà in grado di assicurarvi, con una longevità eccezionale (a mio giudizio addirittura superiore a quella di un titolo come Civilization), mesi e anni di divertimento. Quanto è stato detto finora sottointende chiaramente che il pubblico a cui si rivolge la Empire con Stars! sia composto da persone disposte a sedersi davanti al computer per riflettere e sviluppare strategie, senza desiderare combattimenti frenetici e intermezzi grafici da film.

Questa finestra permette di configurare le condizioni di vittoria a piacimento.

UNA CURVA DI APPRENDIMENTO DA FREE-CLIMBING

Beh, forse sto esagerando, ma non è facile capire in breve tempo tutto quello che occorre fare per governare in modo efficiente un impero galattico! Ma prima di parlare del voluminoso manuale e del chilometrico ma essenziale tutorial, accenniamo più chiaramente alla struttura del gioco vero e proprio. Una volta scelta una razza da controllare, con tutte le sue caratteristiche specifiche dal punto di vista delle capacità tecnologiche, di colonizzazione, di costruzione ecc., occorre definire il numero dei giocatori. E' infatti possibile giocare sfidando un massimo di 15 avversari, controllati dal computer o umani, su uno stesso computer o in qualsiasi altro modo possiate immaginare (Internet,

La tipica schermata di gioco: la mappa dell'universo è in alto a destra.

Questa versione definitiva della demo che trovate anche sul CD-Rom è difficilmente paragonabile ad altri titoli. Master of Orion I e II sono delle ottime alternative, ma con una meccanica di gioco leggermente semplificata (anche se più divertente e abbordabile). Se siete dei veri patiti del genere date un'occhiata anche a Fragile Allegiance.

Il tutorial è veramente ben fatto, ma ci vuole molto tempo per terminarlo.

reti locali, E-mail ecc.). Ognuno avrà le proprie caratteristiche e svilupperà le proprie strategie, che determineranno il o i vincitori. All'inizio della partita si possono fissare a piacimento le condizioni di vittoria: questa opzione permette di giocare secondo diversi stili, rendendo il gioco sempre diverso e stimolante. Al termine di questa serie di scelte (non manca ovviamente quella del livello di difficoltà), si comincia a giocare: si parte con un solo pianeta e un numero limitato di risorse, rappresentate da 4 principali categorie: coloni, astronavi, carburante e minerali. Amministrando con attenzione ciò che si ha a disposizione si potrà moltiplicarne l'efficienza e aumentare la quantità e la qualità delle tecnologie utilizzabili, fino a sviluppare un vero e proprio impero. E' possibile dare decine di compiti diversi alle proprie astronavi, dal pattugliamento di zone di spazio alla colonizzazione di pianeti, dal trasferimento continuo di risorse tra stazioni spaziali allo sfruttamento minerario di astri inospitali con robot minatori. Oltre alla già grandissima scelta di tipi di astronavi disponibile, si possono progettare infiniti nuovi vascelli interplanetari, sfruttando le innumerevoli tecnologie a disposizione. La maggior parte delle decisioni di routine è automatizzabile, sia per quanto riguarda la gestione dei pianeti che delle flotte, alleggerendo così il peso del gioco, che rimane comunque ricchissimo e molto complesso.

E' un gioco di pura strategia, senza fronzoli, ma con tutto (o quasi tutto) possiate immaginare possa essere contenuto in un gioco su questo argomento.

WINDOWS (OVVERO FINESTRE)

Tutta la schermata di gioco è ricoperta di finestre, di dimensioni regolabili, che permettono il controllo di tutte le operazioni; dal sommario delle informazioni sull'ultimo pianeta esplorato al menu degli ordini per la flotta selezionata, tutto è velocemente accessibile e a portata di mouse.

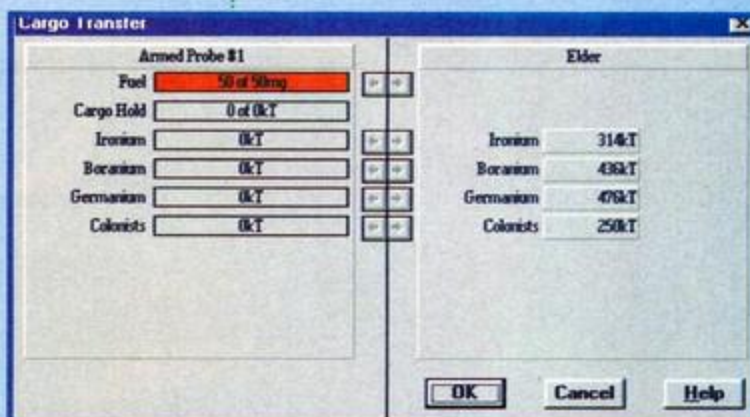
Dopo un po' di pratica il sistema si dimostra comodo ed efficace, anche in virtùdelle numerose opzioni di visualizzazione delle informazioni.

Risulta essenziale, per imparare la funzione di tutte le finestre e la loro gestione, il completissimo tutorial di cui Stars! è corredato: si tratta di una breve partita (di isolil 36 turni!) che illustra tutte le operazioni di gioco, in modo veramente ben strutturato, senza bisogno di affrontare subito l'elefantiaco manuale (piùdi 150 pagine!).

Il mio consiglio, però, è quello di leggere comunque il tomo dopo aver completato il tutorial, per capire meglio gli aspetti fondamentali del gioco e sfruttare appieno la miriade di opzioni a disposizione. Per i maniaci, in fondo al manuale una serie di tabelle, grafici ed equazioni descrivono nei minimi particolari tutti gli aspetti del gioco: una vera chicca!

INFINITO COME L'UNIVERSO

Stars! è difficilmente consigliabile a tutti indiscriminatamente: è un gioco di pura strategia, senza fronzoli, ma con tutto (o quasi tutto) possiate immaginare possa essere contenuto in un titolo su questo argomento.

Un solo appunto: avrei preferito un maggiore controllo nei combattimenti tra flotte di astronavi: infatti, il loro svolgimento è automatico, ed è possibile soltanto indicare un piano di battaglia generico alle proprie forze in caso di scontro. Per il resto, non ha difetti apparenti, ma un ulteriore, grande pregio: l'intelligenza artificiale non bara! (almeno in Stars!).

Cosa vogliamo caricare quest'anno?

Le schermate di selezione dei parametri, talvolta, sono così complesse che mi si sono attorcigliate le pupille!

STARS!

Genere: Strategico
Casa: Empire
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Stars! richiede Windows (3.1 o 95), un 386 (!), 4 Mb di RAM, 2 Mb minimo su disco rigido, un CD-ROM 2x, un mouse e una scheda audio compatibile con Windows. Ovviamente sfrutta tutte le potenzialità di Windows...

QUA
CD.Rom
MANUALE
IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI:
PC 486, 66 Mhz.
VGA 320X200,
SCHEDA SONORA.
MOUSE.
£ 99.900
...SEI
Numero Verde
167-821177
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

PICCHIADURO

PC CD-ROM

CYBERGLADIATORS

DI ANTONIO PERNA

“Torna la Sierra sugli schermi dei nostri PC, con un picchiaduro per Windows 95 che ha ben poco a che vedere con i tradizionali prodotti della software house americana”

APPASSIONANTE

Per chi segue il mondo dei videogiochi, la Sierra è una software house ben nota, dato che si trova da molti anni sulla cresta dell'onda, soprattutto grazie alle sue avventure (ormai mitiche le serie di King Quest e di Larry) e alle simulazioni della Dynamix (A10, Aces of the Pacific ed EarthSiege su tutte); pochi si potevano aspettare dalla Sierra un picchiaduro. Eppure CyberGladiators è proprio questo: un picchiaduro in grafica tridimensionale.

BOTTE DA ORBI

La vicenda alle spalle di CyberGladiators vede un incidente nucleare all'origine di due gruppi contrapposti di guerrieri cyborg, il primo composto dai membri di una organizzazione antiterroristica, e il secondo costituito da criminali fuggiti da una prigione spaziale.
Entrambi esperti nelle tecniche di combattimento corpo a corpo e a distanza ravvicinata, i leader dei due schieramenti sono divisi da un odio reciproco profondo, e si preparano a fronteggiarsi, ciascuno a capo della propria squadra di guerrieri. La storia, peraltro costruita in modo piuttosto improbabile, è solo un pretesto per introdurre i due schieramenti di quattro guerrieri ciascuno, a disposizione inizialmente per affrontare il gioco. Si tratta di guerrieri potenziati ciberneticamente, dall'aspetto imponente e minaccioso, ognuno dotato di caratteristiche proprie quali l'agilità, il peso, la forza o la resistenza fisica, che ne influenzano direttamente il comportamento e la modalità di controllo da parte del giocatore.
CyberGladiators è un picchiaduro tridimensionale di tipo classico, che introduce poche novità nello stile del gioco, e che riprende tutte le caratteristiche tipiche di questo genere di programmi: è possibile eseguire mosse di attacco e parate attraverso una serie di combinazioni di tasti diversi; sono previste delle particolari mosse veloci, attivabili solo con pochi comandi, particolarmente utili per spezzare le azioni dell'avversario, e i combattimenti si svolgono su di un ring, dal quale è possibile scaraventare fuori l'avversario per vincere un round. Ogni personaggio, naturalmente, possiede delle mosse speciali e delle fatality con cui terminare il proprio nemico (mitico il calcio volante che stacca la testa dell'avversario), che servono a dare più vivacità ad ogni duello.
Gli scontri si susseguono in diverse arene, che possono anche contenere oggetti che intervengono direttamente ad influenzare le sorti di ogni round. Per esempio, nel secondo livello, dal fogliame ai bordi del ring vengono continuamente scagliate delle lance sul terreno di gioco; queste possono anche provocare delle ferite serie, o possono conficcarsi nel terreno dove possono essere raccolte per essere utilizzate dai personaggi durante la lotta.

IL VERO VOLTO DEI GLADIATORI

CyberGladiators è un gioco programmato esclusivamente per Windows 95, che sfrutta le nuove librerie grafiche DirectX; i risultati sono sicuramente positivi, anche se presentano luci ed ombre. La grafica è ben

Immagine tratte dalla breve ma significativa introduzione al gioco

Ecco quel che si dice un colpo esplosivo; se si tratta del colpo finale con cui eliminate un avversario potreste staccargli la testa

CyberGladiators è un picchiaduro in stile Mortal Kombat, Virtua Fighter e FX Fighter. Possiede tutte le caratteristiche grafiche avanzate 3D di Toshinden PC, ma quello che effettivamente cambia rispetto ai suoi concorrenti sono i personaggi e le ambientazioni.

Davide e Golia: non è sempre detto che sia il più grande a uscire vincitore

realizzata, con un ottimo livello di dettaglio dei personaggi, caratterizzati molto bene sia per quanto riguarda l'aspetto esteriore, sia per quanto riguarda le movenze e le animazioni. Il programma consente di configurare pienamente il livello di dettaglio, permettendo di far girare fluidamente il gioco anche sui computer meno potenti, anche se con un aspetto decisamente povero e disadorno. Diversamente dai guerrieri, risultano decisamente deludenti i fondali, scarni e fin troppo spogli, realizzati tra l'altro con pochi colori.
L'azione di gioco viene inquadrata da una telecamera virtuale che riprende i combattenti modificando costantemente, in tempo reale, l'angolo della visuale; il risultato visivo ottenuto dal programma è buono, con una sensazione di grande dinamismo dell'azione, anche se in alcuni casi la telecamera finisce con il riprendere i personaggi troppo da lontano, per far stare entrambi i contendenti in un'unica unquadratura. Le musiche che accompagnano il gioco sono suonate direttamente dal CD, e sono di ottima qualità, varie e di atmosfera, e accompagnano l'azione al meglio, pompando l'adrenalina quel tanto che serve; nella media gli effetti sonori.
I controlli sono buoni, e rispondono adeguatamente alle sollecitazioni del giocatore; anche se è sempre meglio utilizzare un joypad per giocare ad un picchiaduro, anche servendosi della tastiera è possibile controllare senza troppi problemi i vari personaggi. Le mosse eseguibili non richiedono combinazioni eccessivamente complesse, permettendo uno svolgersi fluido e gradevole dell'azione, senza ridursi a dover ripetere sequenze di comandi troppo lunghe per riuscire a lanciare un attacco. Tecnicamente, quindi, CyberGladiators è un titolo realizzato discretamente, in grado di piacere agli appassionati dei picchiaduro, che vale la pena di provare almeno una volta. Peccato per il numero così limitato di personaggi a disposizione, che costituisce da sempre uno dei limiti più significativi per un picchiaduro.

L'azione di gioco viene inquadrata da una telecamera virtuale che riprende i combattenti modificando l'angolo della visuale.

Niente di meglio per la cura del sorriso che una bella suolata nei denti, specie se a tirarvela è una gentile signora alta due metri

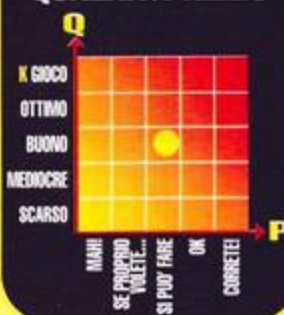
TNT in pillole

Alcune mosse speciali con **MADAME DISCIPLINE:**
- Per fare la "spazzata globale": giù, giù, calcio veloce, calcio lento.
- Mossa "Ferisci mille nemici": avanti, giù, pugno lento.
- Mossa "Tuffo con un pugno": avanti, avanti, pugno lento.

CYBERGLADIATORS

Genere: Picchiaduro
Casa: Sierra
Sviluppatore: Dynamix

PC CD-ROM

Per veder girare con fluidità sufficiente CyberGladiators al massimo livello di dettaglio occorre avere a disposizione un Pentium (almeno a 90 Mhz) con 16 MB di RAM, un CD-ROM e una scheda SVGA; per il minimo livello di dettaglio è sufficiente un 486 potente. È comunque decisamente consigliato l'uso del joypad.

RIFLESSIVO

PC CD-ROM

CREATURES

DI ANTONIO PERNA

"Creatures non è una simulazione, non è un gioco alla Lemmings, non è un'avventura o un arcade... Ma allora cosa ci fanno tutti questi buffi animaletti in giro per il mio computer???"

Avete mai pensato a comprarvi un cagnolino o un micio perché vi tenga compagnia? Io un sacco di volte, ma poi mi vedrei costretto a lasciarlo da solo per quasi tutto il giorno, con risultati deleteri per la sua salute e per quella dell'arredamento di casa mia.

Quindi nisba; mi devo accontentare di una vaschetta con le tartarughe.

Ma la Warner Interactive ha pronta la soluzione adatta a tutti: i Norn.

APPASSIONANTE

NORN...WHAT IS THIS?

Un Norn è un piccolo e morbido animaletto peloso dai grandi occhi tondi. Si tratta di creaturine docili e curiose, sempre alla ricerca di qualcosa di nuovo da scoprire, molto intelligenti, in grado di comunicare e manipolare oggetti. Quello che differenzia i Norn da qualsiasi altra creatura animale è l'ambiente dove vivono: il vostro computer!

Questa è la grande idea che sta dietro a Creatures: sviluppare e modellare un sistema "biologico" indipendente, in grado di evolversi e di apprendere dalle esperienze che vive all'interno di un programma.

L'alveare può essere fonte di guai per i Norn più golosi, se non insegnerete loro come trattare con le api

Ogni Norn, infatti, è una creatura singola ed irripetibile, dotata di un proprio codice genetico preciso, particolari tratti caratteriali, gusti personali, e altre attitudini più o meno spiccate che contribuiscono a definirne nel complesso il comportamento nei vostri confronti o nei rapporti con i propri simili. Nessuno dei Norn è stato pre-programmato; gli animaletti fanno le loro scelte durante la loro vita, imparano dai loro errori, cambiano di umore, e hanno una loro volontà. In una parola: sono imprevedibili.

A voi spetterà il compito di accudire ai piccoli Norn, per far conoscere loro l'ambiente dove vivono, per insegnargli come nutrirsi, e soprattutto per cercare di stabilire una qualche forma di comunicazione. Per riuscire nell'impresa dovrete utilizzare al meglio gli oggetti disponibili nel mondo di Creatures, grazie ai quali cercare di stabilire un contatto con i Norn. Non si tratta, però, soltanto di fare il lavoro dell'allevatore; i Norn hanno delle caratteristiche emotive molto marcate, e reagiscono moltissimo ai vostri stimoli: coccolateli e diventeranno affettuosi, fateli giocare e saranno più allegri, dategli da mangiare e guadagnerete la loro fiducia. Non vi dovrete semplicemente limitare a gestire una serie di variabili per far prosperare il vostro gruppo di Norn, alla Sim Life, per intendersi. Qui si tratta di accudire un cucciolo, come se fosse vivo, perché diventi il Vostro cucciolo.

Poi potrete pensare a mettere in piedi una piccola famiglia.

Lo spaventapasseri non mancherà di attirare l'attenzione del piccolo Bilbo (il mio primo Norn) in giro per il livello a fare la sua prima esplorazione

LA NURSERY MULTIMEDIALE

Perché con Creatures non vi limiterete ad accudire solo uno o due animaletti; se riuscirete a fornire ai Norn un ambiente di loro gradimento, questi provvederanno a

Questo gioco, proprio per le sue peculiarità, non possiede simili. Diciamo che potrebbe assomigliare, come struttura, al vecchio (ma sempre attuale) The Incredible Machine, un passatempo a enigmi. Anche in Creatures bisogna, in un certo senso, risolvere dei problemi...

Ed eccoci alle prese con la macchina per insegnare a parlare; da qui potrete imparare a comunicare con i Norn

popolarlo con tanti piccoli cuccioli che andranno ad incrementare il vostro gruppo di creature.
All'inizio partirete con sei uova disponibili nell'incubatrice, da cui potrete far nascere i vostri primi cuccioli di Norn, da guidare e accudire fino a che gli animaletti non incominceranno a riprodursi autonomamente.
Dopo un po' di tempo, quindi, potrete seguire il succedersi delle diverse generazioni di Norn, che si svilupperanno a seconda degli stimoli comportamentali che avrete fornito dall'esterno.
I processi selettivi dell'ambiente, compresi quelli determinati dai vostri interventi diretti, contribuiscono a plasmare le caratteristiche di ogni Norn, e determineranno quali creature sopravviveranno e si riprodurranno, trasmettendo il proprio codice genetico alle generazioni future.
L'ambiente di Creatures, dove vivono i Norn, è un mondo vasto, ricco di posti da visitare, ma anche pieno di pericoli.
Particolarmente insidiosi per la salute dei vostri animaletti sono i Grendel, una specie selvatica di indole molto violenta, che vive sugli alberi: i Grendel rubano il cibo ai Norn, sono portatori di malattie, e renderanno spesso la vita difficile ai vostri cuccioli se non li terrete d'occhio.

Ogni Norn è una creatura singola ed irripetibile, con un suo particolare carattere.

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

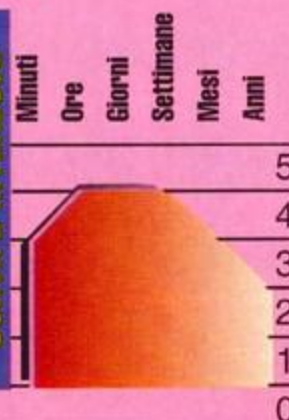
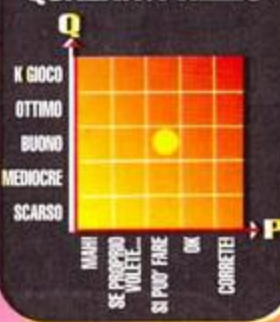
Tecnicamente non ci si può lamentare della realizzazione di Creatures. La grafica è ottima: colorata, dettagliata e con i Norn, tutti diversi uno dall'altro, che costituiscono un piccolo capolavoro di animazione. Il sonoro è buono, soprattutto per quanto riguarda il parlato dei Norn, che si esprimono con buffi versetti e parole appena abbozzate (come i bambini). I comandi, tutti via mouse, sono semplici e intuitivi, e inseriti nell'interfaccia di controllo di Windows 95.
Ma il gioco, se di gioco si può parlare, cosa offre?
Creatures è sicuramente un'esperienza innovativa, ricca di stimoli interessanti, e capace di coinvolgere; ma non vi offre uno scopo finale da raggiungere o una serie di livelli da affrontare. Voi dovrete solo cercare di crescere al meglio i vostri cuccioli (con tutto l'impegno che quest'opera richiederà) per godere della loro compagnia e della loro simpatia. Ma se non vi piacciono gli animaletti buffi, o non avete la vocazione alla puericultura, non potrete trarre indicazioni troppo positive dal titolo della Warner Interactive.
Personalmente ho trovato Creatures molto divertente e simpatico, ma è un titolo che va provato prima dell'acquisto, perché può piacere o non piacere a seconda dei gusti. Merita in ogni caso un plauso per l'estrema originalità.

TNT in pillole

Dovete riuscirete a fornire ai Norm un ambiente di loro gradimento, il più vicino alla loro natura. Non mancvano gli elementi nel vostro laboratorio... basta analizzarli! Se riuscirete nell'intento, vedrete i Norm ripopolare il laboratorio con tanti piccoli cuccioli che andranno ad incrementare il vostro gruppo di creature. Quale gioia più grande nel dare la vita a un esserino...

Genere: Riflessivo
Casa: Warner Interactive
Sviluppatore: Cyberlife

PC CD-ROM

Per far girare degnamente Creatures occorre un computer con una configurazione adatta a gestire in maniera ideale Windows 95: è quindi consigliato un Pentium con almeno 16 MB di RAM, una scheda video SVGA, un CD-ROM e una scheda sonora.

PC CD-ROM

AVVENTURA

ACE VENTURA

DI GABRIO SECCO

“Ragazzi, tenetevi forte! E' in arrivo un'avventura che vi farà letteralmente sbellicare dalle risate... Perché? Ma perché il protagonista è nientemeno che il mitico Ace Ventura, l'uomo più scemo esistente sulla faccia della Terra.”

Attenzione, qui l'ambiente sembra farsi più che mai bollente.

Chi, come me, è appassionatissimo di film ultrademenziali (al primo posto metterei "L'aereo più pazzo del mondo", seguito da "Top Secret" e in terza posizione "L'aereo più pazzo del mondo, sempre più pazzo") molti dei quali hanno consacrato come mito eterno il grandissimo David Zucker, non potrà sicuramente essersi perso i due episodi di Ace Ventura. Per i meno fortunati, però, dirò che Ace è quello che si può definire un acchiappa-animali, ovvero un impavido investigatore privato, la cui specializzazione è quella di recuperare cuccioli rapiti, persi, scappati di casa ecc., grazie ad un feeling particolare che si è instaurato nel corso degli anni tra le povere bestiole e lo stesso Ace (probabilmente perché lo considerano uno di loro). Nel primo episodio, "Missione in Africa", Ace doveva recuperare un delfino, importante mascotte di una squadra di football americano, senza il quale non sarebbe stato possibile vincere il superball, vista la scaramanzia dei giocatori. Il secondo episodio (che io ho senza dubbio preferito, data l'ingente mole di demenzialità che l'hanno fatto avvicinare ai tre "mostri sacri" citati prima), il compito del nostro eroe si era fatto più arduo: recuperare il pipistrello bianco, un animale sacro di vitale importanza per una tribù africana, allo scopo di evitare una massacrante guerra tra tribù. Il tutto era poi esaltato dalla rocambolesca figura di Jim Carrey (protagonista anche in "The Mask" e "Scemo più scemo"), le cui impagabili espressioni del viso unite ad una irresistibile simpatia non hanno potuto non conquistare il cuore di milioni di fan. In questa avventura Ace dovrà recarsi in Alaska per recuperare i cani di una popolazione eskimese. All'inizio però lo ritroviamo all'interno del sottomarino Nautilus, alle prese con Jaques Dumanque, il capitano francese del sottomarino che si crede l'erede del mitico capitano Nemo, con i suoi due scagnozzi dall'aspetto poco rassicurante. Subito ci accorgiamo di una novità rispetto alle avventure cui siamo abituati. Qui ogni tanto appaiono delle sequenze arcade, nelle quali occorrerà muovere Ace utilizzando i cursori. Giunti in Alaska farete subito una gradita conoscenza: la figlia del capo-villaggio è in effetti un gran bel pezzo d'esquimese. Per manifestare il vostro coraggio al grande capo avrete la scelta o di combattere con il più forte e imbattibile uomo del paese o di affrontare a

GRANDIOSO

Questo antipatico omone è Lardus, un mercante di animali. Chissà perché l'avranno chiamato così...

Nota bene

Questa avventura si distingue dalle altre poiché, come spesso accade nei giochi della 7thLEVEL, alle classiche sequenze "punta-e-clicca" si alternano sequenze d'azione nelle quali controllerete il vostro personaggio mediante i tasti del cursore, rendendo il gioco abbastanza vario.

Bravo Ace, ce l'hai fatta a trovare i cani degli esquimesi. E se va bene, magari ci scappa anche una bella ricompensa.

suon di strofinate di naso (famosa usanza esquimese) le stupende donne del villaggio. Cosa preferirete? Mah... Qui dovrete anche costruire un Totem per placare l'ira degli dei. Proseguendo l'avventura vi troverete in Bavaria per affrontare Lardus, un mercante di animali, per fare felice una graziosa e altissima fanciulla. Il gioco ha come caratteristica fondamentale la demenzialita propria dei film di Ace Ventura. Se guardate attentamente le smorfie del personaggio vi sembrerà di vedere Jim Carrey in persona. Anche il doppiatore ha fatto un gran bel lavoro (tra l'altro il gioco uscirà anche col doppiaggio in italiano). Insomma, un'avventura che chiunque ami farsi delle grasse risate non può lasciarsi scappare!

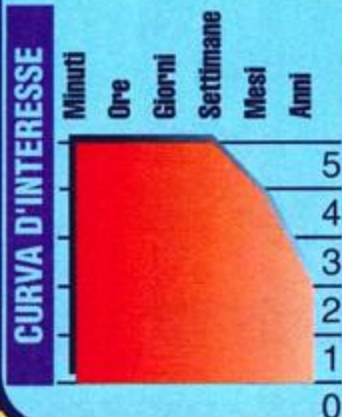
PRIMI PASSI NEL MONDO DI ACE VENTURA

Durante la presentazione cliccate su Ace per vedere gli oggetti che possiede: usate la corda sulla pietra alla sua destra e godetevi lo spettacolo divertente. Ora cercate la chiave nell'inventario e usatela per entrare nell'appartamento di Ace. Srotolate il poster davanti alla porta, poi aprite al padrone di casa in modo da fargli credere che tutto sia in ordine. Controllate la segreteria telefonica... niente, è solo vostra madre. Cliccate sul computer portatile e parlate con Woodstock. Vi troverete vicino al Nautilus. Entrateci e inizierete una breve sequenza arcade (dovrete destreggiarvi con i tasti del cursore, raccogliendo gli item che incrementeranno l'ossigeno). Proseguendo nel corridoio sarete subito catturati dalle guardie che vi condurranno da Jaques. Dopo avere chiacchierato un po', uscite sulla destra, raccogliete la forchetta ed usatela per aprire la porta un po' più a sinistra. Cliccate un paio di volte sulle carte ed otterrete una mappa. Dentro la porta dell'armadio raccogliete la chiave e i soldi. Cliccate sul pesce, che girandosi scoprirà una password. Cliccate sul libro e sulle pagine per leggere il codice morse del periscopio. Raccogliete la conchiglia blu e l'ostrica sul letto. Cliccate sul letto per spostarlo e inserite la conchiglia blu nel buco. Aprite la porta, mandate Spike in avanscoperta e seguitelo. Nell'armadio prendete i vestiti di Nemo. Cliccate sulle carte nautiche. Usate il compasso, poi usate la penna, cliccate su 50° di longitudine, poi sulla carta nello spazio vuoto. Fate la stessa cosa sulla latitudine (sempre 50°) e prendete la nota. Tornate nel corridoio principale, aprite lo sportello in basso e scendete la scala. Andate sul pannello dei comandi, usate la chiave per aprire la passarella. Cliccate sul pesce e premete il pulsante per attivarlo. Risalite la scala, andate a sinistra e salite da Jacques. Ora cliccate su Ace per accedere all'inventario, cliccate sul travestimento e cliccate ancora su Ace che si travestirà da Ace costringendo alla fuga i tre tipacci. Andate sul tavolo con le carte nautiche e risolvete il facile puzzle. Aggiungete alla casella mancante la carta che possedete. Usate sulla mappa la nota con le coordinate, poi cliccate nuovamente sulla mappa. Tracciate una riga con la penna. Ora attivate il sonar, cliccando sul pulsante rosso per rilasciare il vostro amico pesce. Continuate a seguirlo utilizzando i cursori. Premete il pulsante per fare scendere il periscopio. Utilizzatelo per vedere la piovra enorme. Usate il pulsante rosso per trasmettere il codice: Premetelo a lungo, poi poco, poi ancora a lungo. Infine vi aspetta una nuova sequenza arcade nella quale dovrete saltare da una piattaforma all'altra con i cursori. La vostra avventura è appena cominciata...

Ma siamo proprio sicuri che la password per accedere a internet sia proprio questa?

Genere: Avventura
Casa: 7TH LEVEL
Sviluppatore: Morgan Creek

PC CD-ROM

Per giocare con Ace Ventura non avete bisogno di un Pentium 6500, ma di un più consono Pentium 90 con 16 MB di RAM, un CD-ROM a 4x e Windows 95. Ovvio, anche una buona scheda audio...

PC CD-ROM

STAR TREK BORG

DI PAOLO FORNI

“Un nuovo film di Star Trek: tornano i Borg con le loro astronavi cubiche. Saremo in grado di respingere il loro attacco e tornare a casa felici e contenti con il nostro papà?”

Quanti di voi hanno passato ore davanti alla TV a guardare gli episodi di Star Trek Nuova Generazione ricorderanno un Capitano Picard mezzo robotizzato... I Borg, popolo cibernetico i cui individui sono connessi fra di loro attraverso una mente comune, sono ritornati a sfidare la Federazione. Dieci anni fa, nella battaglia di Wolf 359, i Borg attaccarono e vaporizzarono la U.S.S. Righteous, a bordo della quale si trovava, fra gli altri, il Tenente Furlong. Oggi, la Cheyenne si appresta a contrastare un nuovo attacco dei Borg, ma il Cadetto Qaylan Furlong, figlio del suddetto tenente, verrà rimandato a casa prima del combattimento, nonostante il suo desiderio di vendicare la morte del padre. Ma qui avviene l'imponderabile: mentre state facend i bagagli, ecco apparire uno strano individuo: è Q, l'eccentrico essere dai poteri illimitati! Il divertente e imprevedibile individuo ci propone di tornare indietro nel tempo, sulla Righteous, e non solo per vendicare il caro paparino, ma addirittura per salvarlo!

GRANDIOSO

Per ottenere maggiori informazioni sui Borg, utilizzate l'enciclopedia sita sul secondo CD (e non sul terzo come erroneamente riportato!)

L'introduzione iniziale è l'unico momento in cui non si può fermare l'azione

Ovviamente si accettate (anche perchè altrimenti finisce tutto qua e possiamo buttare i 3 CD giù dalla finestra), e il film può continuare. Star Trek Borg è un film interattivo, ovvero un film durante il quale, ogni 5-6 minuti, l'azione si interrompe e al giocatore viene proposta una scelta su come proseguire. La scelta giusta è sempre una sola: questo comporta che la libertà di gioco sia assai scarsa. Q proietta il vostro personaggio sul ponte della Righteous: è in corso il combattimento con i Borg che portò alla distruzione della nave. Il vostro amico vi mette subito nelle condizioni di agire in prima persona: vi trasferisce nel corpo del Tenente Spring, l'addetto alla sicurezza. Qui comincia l'azione, e farete conoscenza con gli altri membri dell'equipaggio (tra cui vostro padre, sicuramente il più simpatico di tutti). Borg è un film ben realizzato, che riesce a ricreare con stile l'ambientazione di Star Trek Nuova Generazione. Spesso, nonostante la scarsa interattività, la narrazione è coinvolgente; ciò è anche merito della buona recitazione degli attori, tra cui spicca un ottimo John de Lancie, che impersona Q. I filmati e l'audio sono ottimi, il gioco richiede comunque un computer relativamente pompato. All'inizio del gioco, Q vi fornisce un tricorder di sua costruzione, usando il quale sarà possibile ottenere tutte le informazioni necessarie per risolvere l'avventura. Le scelte su come proseguire il gioco sono realizzate cliccando nei momenti appropriati sull'oggetto che rappresenta la scelta stessa, quando il cursore si trasforma in un piccolo cubo rotante. Il film è completamente in inglese, e la mancanza di sottotitoli lo rende consigliabile solo a chi non ha difficoltà con la lingua d'Albione. Un'opzione interessante è quella di poter rivedere senza interruzioni la storia fino a dove si è arrivati, ma un fastidioso bug fa piantare tutto alla prima scelta. Si spera che sia disponibile al più presto un patch per correggere il difetto. Altrimenti, dopo averlo finito, non avrà più senso tenerselo sullo scaffale.

STAR TREK BORG

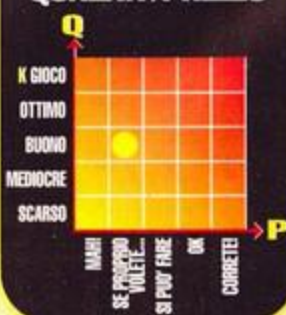
Genere: Film interattivo
Casa: Simon & Schuster
Sviluppatore: Interno

PC/MAC CD-ROM

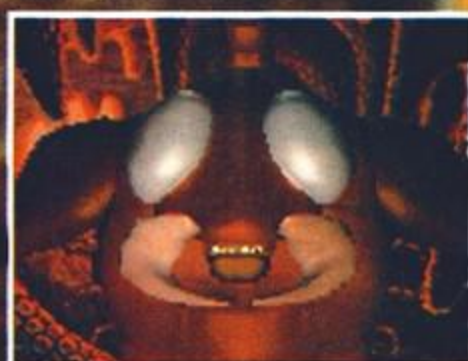
PC: Pentium 90, 8 MB RAM, WIN 95, CD 2x, circa 30 MB liberi su hard disk per i file temporanei e per l'installazione.
MAC: Power PC o 68/040 40 MHz, System 7.5, 8 MB RAM, vedi sopra per CD e HD. Essenziali una scheda audio a 16 bit e una scheda video che supporti la risoluzione 640x480 con colori a 16 bit.

K VOTO 839

G
A
QI
FK

CD DEDICATO ITALIANO

DEADLOCK

CREA IL TUO IMPERO

Elabora ed applica le tue strategie economiche, culturali e militari; sviluppa al massimo le risorse della tua colonia spaziale e intanto... occhio ai nemici: hai un impero da difendere!
DEADLOCK è il nuovo simulatore strategico manageriale fantascientifico, con grafica dettagliatissima.

Questo gioco di conquista planetaria può essere giocato da 1 a 7 giocatori, in rete o in Internet!

WARNER INTERACTIVE

CD.Rom
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI: IBM 100% COMPATIBILE 486/66 Mhz. LETTORE CD.Rom 2X, WINDOWS 3.1, WINDOWS NT, WINDOWS '95, 4 Mb RAM, 8 Mb CONSIGLIATI, SCHEDA SONORA, MOUSE, TASTIERA.

£ 99.900

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

DELPI

SIMULAZIONE

DI ALESSANDRO PERETTI

PC CD-ROM

POWER F1

“Vediamo se avete voglia di togliere dal vostro lettore di CD-ROM il CD di GP2 per inserire quello di Power F1... Le premesse sono buone...”

Devo ammettere che non è stato facile esprimere un giudizio definitivo su Power F1; infatti durante i primi minuti di gioco avevo avuto la netta impressione che Power F1 fosse un gioco scadente... ma poi ho dovuto cambiare idea... Vediamo perché.

UNA GRAFICA SENZA PRECEDENTI

L'impatto iniziale con PF1 è dei migliori; infatti non appena si vede di che pasta è fatta la grafica si resta di stucco, per la qualità e la definizione a dir poco fenomenali.
Viene subito da pensare: "Chissà come scatterà!" e invece no!
Tanto per capirci, il livello di questa grafica è sicuramente superiore a quello di Gp2, decisamente più ricco di dettagli e più definito e, nonostante tutto, gira più veloce del suo antagonista.
Quindi, da qui parte il primo elogio a chi ha saputo creare un motore grafico capace di far girare questo mare di pixel senza farlo scattare.
A questo punto è doveroso segnalare che il gioco è stato provato su di un Pentium 200 con 64 Mb di Ram e una Mystique come scheda video.
In ogni caso, il gioco gira allo stesso modo su un 166 e devo necessariamente dirvi che con il suddetto P200 Gp2 non gira così fluido in alta risoluzione e con tutti i dettagli attivi.
Invece PF1 in alta risoluzione e con tutta la grafica disponibile è estremamente veloce e fluido.
Quindi, preso dall'entusiasmo, comincio i miei primi giri sul circuito che prediligo, cioè quello di Imola, e quasi mi metto a piangere quando mi accorgo che la vettura è praticamente inguidabile!
Sì, inguidabile perché con la tastiera il controllo della vettura è improponibile: infatti il tentativo di rendere "progressivo" il controllo da tastiera ha portato a un risultato disastroso!
Quando imposterete una curva con PF1 vedrete la vettura inizialmente sterzare molto poco, poi, continuando a tener premuto il tasto, l'auto comincerà a sterzare molto di più, diventando incontrollabile!
Probabilmente questo si traduce nella volontà da parte dei programmatori di creare anche con la tastiera una specie di sterzo progressivo... Il risultato è orribile, la monoposto con la tastiera è inguidabile... non si riesce a tenerla in strada!!!
Ma come? Questo capolavoro di grafica è così brutto? dico io.
Viene da chiedersi: "Ma lo avete provato prima di metterlo in commercio?".
Ormai preso dallo sconforto continuo nella mia prova convinto di "massacrare" questo gioco, quando nella mia mente malata nasce un interrogativo... E se lo provassi con il Joystick?
Da che mondo è mondo non ho mai giocato con il Joystick a un gioco di corse, ma visto che qui il problema è proprio il controllo della vettura, proviamo!

La scatola del gioco! Ora non avete scuse per non trovarlo!

Siamo dietro a una Ferrari... pista!

... E SEMPRE SIA LODATO!!!

Meraviglia delle meraviglie! La musica è cambiata! Ora la vettura è decisamente più addomesticabile, e un "vero" controllo progressivo dello sterzo ha dato i suoi frutti, rendendo molto più giocabile e divertente questo gioco; anche se per me risulta piuttosto insolito usare il Joystick con questo tipo di giochi.
Da sottolineare, comunque, che quando parlo di Joystick intendo un Joystick di quelli seri, per intenderci uno di quelli che si usano per i simulatori di volo.
Visti i risultati a cui sono approdato comincio a chiedermi come sarebbe il gioco con il volante e la pedaliera.
Faccio quindi l'impossibile per procurarmi il suddetto hardware...
Eccomi dunque qua, il volante accuratamente fissato alla scrivania, i piedi pronti sulla pedaliera...VIA!!!

Ecco la semplice schermata iniziale di selezione delle opzioni di gioco.

...E DAL CIELO UNO SPIRAGLIO SI APRI'...

Ebbene sì, il meglio di se stesso PF1 lo dà con il volantino!!! Tutto è estremamente più naturale, intuitivo e facile.
Finalmente si riesce a controllare la vettura al meglio!
A questo punto però viene da chiedersi perché non siano riusciti a rendere più giocabile il controllo da tastiera, visto e considerato che in Gp2 i tempi migliori si realizzano proprio con essa.
L'altro grande pregio della tastiera è che tutti la possediamo; al contrario un volantino e una pedaliera da 300.000 lire non tutti se li possono permettere!

PREPARE TO QUALIFY

Stabilito che il miglior sistema di controllo è quello con il volante, passiamo al resto.
Cominciamo con il dire che PF1 è assolutamente privo di una qualsiasi presentazione... E' vero che non servono a niente, però...
Direi di cominciare esaminando i circuiti e, da quel che posso vedere, finalmente qui (al contrario che in GP2) ci siamo adeguati alle nuove normative FIA in merito alla sicurezza.
Per capirci, la tanto chiacchierata curva del Tamburello a Imola ha finalmente la chicane!
Per quello che posso ricordare, mi sembra che un po' tutti i circuiti siano stati adeguati alle nuove norme di sicurezza, questo è quindi un punto a favore di PF1 rispetto a GP2, anche se dobbiamo considerare che GP2 è uscito cinque mesi prima!
Uno dei punti di forza di GP2 è sicuramente la vastità di opzioni disponibili; come ben sappiamo, infatti, è possibile settare l'auto come meglio si crede, variando l'assetto, i rapporti, le gomme e quant'altro è possibile personalizzare su di una vera monoposto.
Tutto questo anche in PF1 è possibile, anche se bisogna ammettere che qui c'è qualche opzione in meno, e soprattutto i settaggi sono meno precisi. Il risultato è che le variazioni di assetto si "sentivano" di più in GP2.

Tié! Era ora che ti spostassi!

Molto comoda invece la possibilità di scegliere, a secondo della pista, tra alcuni assetti predefiniti.
Quindi se sarete su di una pista veloce come Monza potrete scegliere l'assetto "Speed", già ottimizzato per questo tipo di piste.
Come al solito è possibile decidere se correre l'intera stagione, una singola corsa, fare pratica su di un circuito ecc. ecc...

"Un gioco che tende a fare da contrappeso al pluri premiato Grand Prix 2, ma che non ha nulla da temere!"

Mentre si corre, i punti di vista disponibili sono 3: il solito da dentro l'abitacolo e due da dietro la vettura.
Come al solito, risulta più bello e coinvolgente quello dall'interno. E proprio da qui notiamo che il cockpit delle vetture di GP2 era più completo, conteneva qualche informazione in più.
Alzi la mano chi non utilizza in GP2 lo strumentino che prima di ogni curva consiglia con quale marcia e quindi a quale velocità va affrontata la stessa.
In PF1 questo strumento non è presente, al contrario è possibile avere in alto allo schermo un aiuto di tipo rallystico, dove delle scritte del tipo "curva veloce a sinistra" oppure "Villeneuve - sinistra - destra - 100 Mph" appaiono in cima allo schermo.
Personalmente preferisco il sistema presente in GP2.
Un altro piccolo, impercettibile difetto consiste nel fatto che probabilmente il punto di vista dall'interno della vettura è un pochino troppo basso, riducendo così la visuale della pista, costringendovi spesso (se non conoscete alla perfezione la pista su cui correte) a brusche frenate perché non vi siete accorti del tipo di curva che state per affrontare.

IMPRESSIONI DI GUIDA

Mi sono già dilungato abbastanza riguardo il tipo di controllo da utilizzare per sfruttare al meglio le potenzialità di PF1; ora posso dirvi che, anche se giocate con il volantino, il controllo della vettura non è il massimo della precisione; e scusate la pignoleria, devo necessariamente segnalare il fatto che anche al livello di difficoltà più alto PF1 sarà un tantino "generoso", perdonando errori quali piccole frenate in curva, velocissimi passaggi sui cordoli e traiettorie molto poco precise.

Acc..., Eccone altri!

Inoltre, mi è sembrato che alcune curve in PF1 si possano affrontare a velocità superiori rispetto alla realtà.
Tutto questo in GP2 non è possibile: ogni più piccolo errore si traduce in un pericoloso sbandamento della vettura, un cordolo preso ad alta velocità si trasforma in una probabile uscita di strada.
Per farla breve, GP2 è molto più realistico, per molti versi è come pilotare una vera monoposto, mentre PF1 assomiglia di più ad un videogame, dove molte

imprecisioni sono tollerate.
Divertente paragonare un videogame... a un videogame... non trovate?

Il cockpit della Ferrari, ora tutto per noi.

Ecco, ho trovato il giusto paragone: GP2 è un ottimo simulatore di Formula 1 e PF1 è un ottimo gioco di Formula 1.
Chiaro il concetto?

I nomi dei piloti sono finalmente quelli reali. Non dovremo riscrivere il database, per sapere che sulla Williams c'è Damon Hill.

TOGLITI DI MEZZO, DELINQUENTE!!!

Un altro (l'ultimo) difetto di PF1 è l'intelligenza artificiale degli avversari: questi ultimi infatti non vi cederanno quasi mai la strada se sopraggiungete ad alta velocità e state per sorpassarli.
Al contrario, dovrete stare attenti a non viaggiare troppo lenti perché spesso verrete tamponati da chi ci giunge alle spalle!

ADDIRITTURA UN TRIPLO VOTO???

I tre voti sono attribuiti rispettivamente al controllo con la tastiera, con il Joystick e con il volantino.
Visto che la maggior parte di noi gioca a questo tipo di giochi con la tastiera e visto che in pochi possiedono il volantino... fate un po' voi i conti se vi conviene oppure no l'acquisto di PF1.

TIRIAMO LE SOMME.

Per concludere, vi dico che un grande elogio va senz'altro alla grafica superba: dettagliatissima, estremamente precisa e incredibilmente fluida! Il nuovo punto di riferimento in questo tipo di giochi!
Molto belli anche i suoni, veramente molto realistici.
Peccato per il problema del controllo della vettura e dei problemi durante la guida, altrimenti PF1 avrebbe potuto scalzare GP2 dal trono di miglior titolo.
Purtroppo per noi non è andata così...
Lasciamo quindi GP2 sul trono di miglior simulatore di corse.

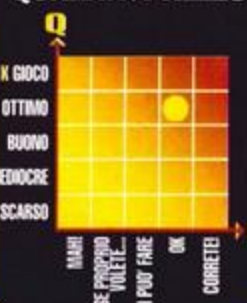
La grafica accurata ci permette di riconoscere gli avversari.

Pos	No	Driver	Team	Time	Pts
1	5	Hill	Williams	6:01:14	10
2	1	Schumacher	Benetton	+0:01:89	6
3	6	Coulthard	Williams	+0:03:57	4
4	2	Herbert	Benetton	+0:05:67	3
5	28	Berger	Ferrari	+0:06:93	2
6	15	Irvine	Jordan	+0:10:08	1
7	8	Hakkinen	McLaren	+0:10:92	0
8	4	Salo	Tyrrell	+0:17:64	0

Gara finita, arrivederci alla prossima!

Genere: Simulazione di corse
Casa: Eidos
Sviluppatore: Teque

PC CD-ROM

Per sgommare a tutta birra per i circuiti di PF1 in alta risoluzione credo che vi basti un bel P120 con 16 Mb di Ram, un CD-ROM 4X e una scheda sonora qualsiasi.

SPORT

SIMULAZIONE DI RALLY

DI DANILO CAPPELLO

PC CD-ROM

RALLY CHALLENGE

Storie di ordinaria follia: come distruggere un'automobile dopo qualche minuto di gara ed essere lo stesso felici. Ovvero: confessioni mistiche di un pilota alle prime armi.

Inserisco la prima marcia e premendo l'acceleratore a tavoletta mi immetto sulla pista: tutto intorno si vedono palme e dune di sabbia e vedendo sul mio 14 pollici un spettacolo di suoni e colori, non posso impedire alla mia mascella di crollare sulla scrivania con un tonfo sordo: TOONF! La grafica è eccezionale e mi sembra di essere realmente in mezzo al deserto, sento quasi il sole scaldare il volante (per non dire il puzzo di sudore del copilota!). L'auto sfreccia lungo un rettilineo ad una velocità formidabile e fra una sbandata e un testacoda (ripeto: in un rettilineo!) mi precipito verso la prima discesa che porta ad uno strettissimo tornante... Rallento, imbocco la corsia giusta, chiudo la curva e sbadacrash! Dal cofano comincia ad uscire incessantemente del fumo grigiastro e

Un fosso ci fa saltare lungo, ma la macchina è bene assettata.

la sensazione che qualcosa di irrimediabile stia succedendo mi assale: infatti percorro non più di cento metri e il motore mi abbandona in strada con un suono sordo. Che fare? Qui c'è' qualcosa che non va. "Che ho fatto in fondo di così sbagliato? Si, ok, un paio di colpi alla carrozzeria li ho presi, ma in confronto a Destruction Derby è nulla! Possibile che un gioco arcade simile pretenda uno stile di guida perfetto e preciso? Qui occorre immediatamente correre ai ripari e lanciarsi in una lettura accurata del manuale". Ed infatti dopo aver sfogliato il fantomatico libretto di istruzioni mi accorgo che il gioco presente all'interno dell'argenteo dischetto non si tratta di un semplice arcade, ma di una vera e propria simulazione di rally. Tonfo al cuore. In questo caso la situazione prende una svolta diversa. Spengo la luce, abbasso le tapparelle, chiudo la porta a chiave e dopo essermi genuflesso per rispetto a quello che sembra essere un gran gioco di rally, mi accingo a testare, da pilota professionista, il capolavoro della Roadshow Interactive. La grafica come dicevo inizialmente è a dir poco spettacolare, le immagini qui in giro lo dovrebbero dimostrare pienamente, anche se non al livello di Screamer 2, ma comunque di ottima fattura, con numerosi tocchi di classe come la sabbia che sale dal terreno dopo una sbandata e il sole che produce effetti di luci ed ombre sulla vettura in gara. Un tracciato che mi ha particolarmente colpito è l'Alaska in cui fra paesaggi innevati ed abeti sarete costretti a guidare in maniera impressionante, sterzando in anticipo sulle curve e controsterzando successivamente per riuscire a tenere in pista degnamente la vostra vettura. Inizialmente tutti questi aspetti potrebbero risultare ostici ai provetti guidatori (o neopatentati che dir si

Pronti, partenza, VIA! Sgommiamo (ma non troppo) verso il traguardo!

Nota bene

I confronti con titoli analoghi nel mondo del rally sono molteplici, ma le similitudini si riscontrano soltanto sotto l'aspetto sportivo del prodotto, non nella giocabilità. Per trovare un titolo davvero analogo, riguardo l'aspetto grafico a quello qui trattato dobbiamo confluire nel mondo degli arcade e più precisamente alle migliaia di cloni di Screamer2 attualmente in commercio. Se invece spostiamo il confronto sotto l'aspetto sportivo, beh, un solo titolo mi viene in mente, che però surclassa senza possibilità di appello il pur ottimamente realizzato Rally Challenge: ebbene sì, l'avete intuito anche voi, prima o poi questo nome doveva pur venire fuori, sto parlando proprio del mitico Network Championship Rally, e scusate se è poco!

La suggestiva tappa sulla neve. Il comportamento della vettura è davvero realistico, soprattutto col volante!

voglia!), ma dopo qualche ora di gioco la situazione sarà sotto controllo e il significato di alcuni comportamenti del proprio veicolo cominceranno ad avere un senso. Anche il sonoro è ben realizzato ed il rombo dei motori è un suono idilliaco per le proprie orecchie.

"LA SBANDATA E' IL MIO MESTIERE"

Ma veniamo al lato più importante della valutazione, che influirà a determinare un nuovo gioiello da prendere a paragone, in caso di valutazione positiva, o un ennesimo fiasco, in caso contrario: la giocabilità. Inizialmente sarete costretti ad allenarvi per riuscire almeno a stare attaccati alle scattanti quattroruote degli avversari, ma dopo poco tempo già riuscirete a fiancheggiarli degnamente e a dargli del duro filo da torcere. L'intelligenza artificiale dei piloti avversari è ben calibrata e, anche dopo aver conquistato la padronanza del veicolo, vi sarà difficile attaccarli a dovere, anche perché, soprattutto sui dossi e sui tornanti, hanno il pessimo vizio di chiudere la traiettoria improvvisamente, rischiando così di farvi rovinare irrimediabilmente il vostro mezzo... questo rende l'atmosfera di gioco molto, molto eccitante, e spesso i sorpassi si trasformeranno in testa a testa memorabili!

Niente di più emozionante di una sfida testa a testa sulla neve!

VISUALI CHE PASSIONE!

Come tutti i prodotti degli ultimi tempi, sono presenti moltissime visuali che rendono configurabile a piacere le inquadrature della gara: si passa dalla classica vista dall'interno del veicolo ad un'altra ben più spettacolare, anche se scomoda, esterna dietro il veicolo in corsa, passando per delle vie di mezzo nelle quali è possibile ingrandire o rimpicciolire a proprio piacimento i vari dettagli. Un elemento posto particolarmente in risalto dai programmatori della Roadshow è stato la presenza, in fase di realizzazione, di piloti professionisti che, con i loro suggerimenti e consigli, hanno fornito numerose dritte per rendere il più reale possibile questa esperienza videoludica, basata appunto su sbandate e spericolati sorpassi. Inoltre sono presenti le opzioni classiche: dalla scelta della vettura (di vari generi, colori e stili), alla selezione di gara singola come allenamento, alla possibilità di partecipare all'intero campionato, per finire con una modalità di gioco in stile arcade. Grande importanza è riservata al multiplayer che promette di far vivere intense esperienze fra appassionanti "testa a testa" e spettacolari "testacoda": sono infatti supportati tutti i più comuni collegamenti fra PC, sia utilizzando la porta seriale, in link, che via modem. L'unico aspetto negativo che mi sembra il caso di evidenziare è la presenza, forse troppo marcata nel mercato videoludico di questi tempi, di numerosi titoli analoghi, con la stessa visuale di gioco, ed un'identica impostazione, anche se è evidente che Rally Challenge è più improntato su un aspetto sportivo e competitivo, decisamente diverso dai vari Screamer2 e The need for speed, in cui la costante "tempo" gioca un ruolo a dir poco fondamentale.

IN CONCLUSIONE...

Un gioco caldamente consigliato innanzitutto a chi, come il sottoscritto, adora qualsiasi prodotto inerente allo spettacolare mondo del rally, ma anche a chi è a digiuno di controsterzate e testacoda e vuole soltanto passare qualche pomeriggio scorrazzando a più di 150 all'ora lungo viali alberati e strade sterrate, senza per questo rischiare un frontale con il furgoncino di turno! Non perdetevi, infine, per nessun motivo al mondo, la possibilità di giocare contro un vostro amico in modalità multiplayer (meglio se un'amica! Eh Eh Eh!).

Il gioco funziona perfettamente anche in network. Qui il mio amico ha preteso troppo dalla sua vettura...

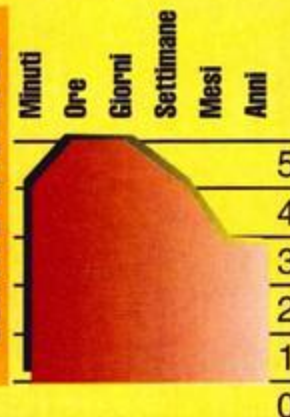
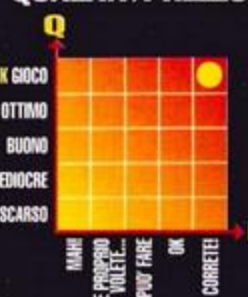
RALLY CHALLENGE

Genere: Simulazione di rally
Casa: Roadshow
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Come requisiti minimi a causa della grafica dettagliata un Pentium a 90 Mhrz dovrebbe essere d'obbligo, anche se mi sento di consigliare almeno un Pentium 120 con a bordo 16Mb di Ram per gustare il tutto al meglio.

K VOTO 900

G
A
QI
FK

GRANDIOSO

PC CD-ROM

SIMULAZIONE DI BASKET

DI ALESSANDRO "PITONE" SECCAFIENO

"Slam dunks, alley hoops, tap in: riconoscete questi termini? Esatto: fiondiamoci sui più famosi playground americani e guidiamo i più forti giocatori del mondo al canestro nel cuore dei tifosi"

Vi domanderete: cosa ci fa Pintone (è scritto giusto; è che durante l'ultimo weekend ci abbiamo dato dentro con la birra...) su un campo da basket? Perché sta recensendo un gioco sportivo? Perché non se ne sta a casa sua e non la smette di abboffarci con le sue idiozie? Avete ragione, potevo anche tornare a solcare i cieli con i miei amati caccia, ma non avrei avuto l'onore di presentarvi IL gioco sulla pallacanestro. Tanto più che la casa, guarda un po', è la stessa che produce i miei amati USNF... Ma siamo qui per parlare di sport, no? E allora, parliamone. Tutti conoscono il gioco del basket: chi più, chi meno, tutti hanno avuto la possibilità di ammirare una sfida di NBA. Sì, proprio quelle dove quei giganti neri una volta tanto non cantano il blues ma schiacciano la palla dentro al canestro con la stessa facilità con cui prenderebbero un coltello da un cassetto (...). L'iconografia di gioco, come potete ammirare dalle immagini (Foto ANSIA), è diversa dai seriosi palinsesti che siamo abituati a vedere nei giochi di pallacanestro: tanti colori, ma squadrati e senza personalità. Qui viene ripreso lo spirito del gioco di strada, dove la pallacanestro americana si sviluppa maggiormente e da dove provengono (previo passaggio universitario) quasi tutti i più grandi campioni. Iconografia, dicevamo, molto colorata, in stile murales con tanto di musica rap in sottofondo. Terminata l'installazione e avviato il gioco (anche NON in Win95! WOW!!), inizia una delle più emozionanti introduzioni filmate dai tempi di Terranova, che non era sportivo ma a me piaceva tanto... La schermata di setup ci permette di accedere alle funzioni principali: il settaggio del livello, il modo di gioco (esibizione, playoff o itera stagione), la durata delle partite. Al di sotto troviamo una serie di icone che ci terranno compagnia per quasi tutto il tempo. Prima di spiegarvi a cosa servono, una precisazione: come ben sapete, gli americani vanno pazzi per le statistiche, le classifiche e tutto quel genere di cose che ruotano attorno ai loro sports preferiti. E' quindi logico che in un'accurata simulazione come questa, siano i numeri a fare da padroni; non spaventatevi, quindi, al comparire di tutti quei numeri e quelle statistiche che si trovano nello Stats Center. Sarà più utile, se non vi interessano, andare a cliccare sulle Transazioni, dove potrete creare le vostre squadre personalizzate con le quali affrontare la stagione. Inutile dire che, come in tutti i più grandi giochi di pallacanestro, le regole sono settabili, così da consentirvi di giocare il più liberamente possibile. Il controllo del gioco può essere affidato alla tastiera, al mouse, al joystick o al joypad. Inutile dire che con questi ultimi due si otterranno i risultati migliori. scelte le squadre, le regole, la grafica e la visuale (selezionabile fino a otto posizioni con VIEW CAM), è il caso di entrare in campo e... WOW! Fantastico: le tribune texturizzate (anche se non con tantissima cura), il campo texturizzato anche lui ed i giocatori... Spettacolo! Alla massima risoluzione, sembrano proprio loro! Anche durante il gioco, è possibile settare la grafica: una volta tanto, giostrandosi un po' i parametri, si riesce ad avere un buon risultato anche su macchine meno potenti. Un suggerimento: disattivate le riflessioni sul campo di gioco; di per sé è

L'incontro è cominciato e gli animi si riscaldano. Notate come i giocatori si spostino e cerchino di formare gli schemi di gioco.

Il menu principale, dove potremo selezionare tutte le opzioni.

Beh, un gioco di basket è un gioco di basket; tutti si assomigliano. Io ho una predilezione per NBA JAM (da bar, però); con il Super Nintendo era (ed ero) uno spettacolo. Per chi si vuole evolvere, anche gli altri titoli vanno bene, ma siccome questo è il più evoluto, perché regredire?

Quasi quasi provo a fare un tiro da tre punti.

già abbastanza caotico e il gioco scorrerà più velocemente. Disattivate anche le texture del parquet e, se proprio ancora il gioco non gira a dovere, usate la finestra di gioco large invece che full screen. Fate tutto questo, ma NON toccate la risoluzione! Lasciatela in alta, vi assicuro che vale la pena sacrificare tutto il resto, anche gli spalti con il pubblico (che poi è quello che rallenta di più) pur di avere tanto realismo. E' veramente entusiasmante, non c'è che dire... Il commento è affidato ad un vero speaker, Ernie Johnson Jr.; è possibile giocare con tutte e 29 le squadre della lega e con tutti i giocatori tuttora presenti, Infatti il gioco è updatato al luglio del 1996. E' presente anche un editor, chiamato free agent, che vi permette di costruire i vostri giocatori personalizzandone ogni caratteristica, dal peso al numero di maglia, dalle capacità atletiche al colore della pelle (?!?). Come è d'obbligo in tutti i giochi dell'ultima generazione, è presente l'opzione per sfidare un avversario in rete. Ma veniamo alle chicche che, in giochi come questo, non mancano mai. Innanzitutto, per voi maiali dell'half time, tra i primi due quarti e i secondi, c'è la possibilità di visionare, oltre che tutte le statistiche di squadra e di ogni singolo giocatore, anche l'half time show con immagini di gioco e... cheerleaders in succinti completini che ballano sullo schermo! ma lasciamo queste trivialità e parliamo di cool facts. Questa è un'icona che compare sotto la scheda di ogni giocatore e racconta, a viva voce, qualche avvenimento saliente della vita sportiva del giocatore selezionato. E ancora: nell'intervallo tra i quarti di gioco, verranno poste delle domande di carattere storico/sportivo al giocatore. la risposta verrà data a fine partita; giocando in più giocatori, sarà divertente scommettere con i partners di gioco sulle risposte. Io ho già fatto due ipoteche perché ho beccato uno che ne sapeva più di me... Dulcis in fundo, la sigla finale quando si decide di uscire dal gioco è uno spasso! L'intero team di programmatori e sviluppatori viene presentato con foto che li ritraggono in atteggiamenti cestistici semiseri, tutti con la maglia dei Vancouver Grizzlies. Nota: la EA ci tiene a far sapere che in NBA LIVE 97 c'è anche Shaq "Attack" O'Neil! Come si può resistere?

Abbiamo appena segnato! Il pubblico si esalta!

Due Star del circuito, e le loro caratteristiche.

TNT *in pillole*

Alcuni suggerimenti per chi si vuole avvicinare a NBA LIVE 97 con buoni risultati. Innanzitutto alcuni consigli sul tiro: se volete tentare una schiacciata, vedete di mirare bene il canestro. Se non lo fate e quando tirate vi trovate su uno dei due lati o troppo distanti dal cerchio, il giocatore si limiterà a tirare normalmente. Per rubare la palla, non esiste, come nel glorioso NBA JAM, il tasto steal. Dovrete posizionare il giocatore di fronte al possessore di palla e i furto avverrà automaticamente. Migliori risultati si avranno se doppiate la marcatura. Durante i tiri in sospensione, va' da sé che avremo più possibilità di fare canestro se rilasceremo il pulsante di tiro all'apice della nostra estensione verticale. Una tecnica che ho sviluppato con il già citato NBA JAM e che si è sempre rivelata utile e spettacolare, è quella di tirare e, all'apice dell'estensione, passare la palla al giocatore lasciato libero da chi sta tentando di stoppare il nostro tiro. Il nuovo possessore di palla sarà così libero di tirare. Una volta sviluppata questa tecnica, sarà possibile effettuare più volte l'operazione nel corso della stessa azione, mandando in totale confusione l'avversario. Visto che è possibile cambiare gli schemi di gioco tra un quarto e l'altro (o anche durante i timeout) se vedete che il vostro gioco non funziona, provate altri schemi. Per finire, compiti a casa: studiate le statistiche e le capacità dei vostri giocatori prima della partita: eviterete di far tirare da fuori aria dei noti caproni che non ne imbroccano una neanche a pagare, per esempio. Soddisfatti? Io si. E tanto. I love this stuff!

La view cam ci permette di apprezzare le fasi di gioco da visuali sempre differenti e realisticamente impossibili.

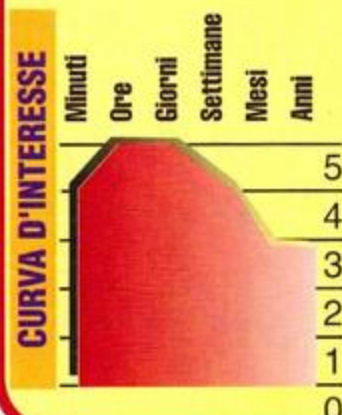
Genere: Simulazione di Pallacanestro
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: EA Sports

PC CD-ROM

Non richiede Win 95! Questo basterebbe: ma se volete vi dico anche che ci vuole un bel P75 con 16 Mega di Ram e 30 mega su hard disk. Il cd deve essere 2x, almeno e la scheda sonora... beh, fate voi. Ci vuole anche il mouse ed io personalmente, vi consiglio un joystick, se non un joypad.

K VOTO
920

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

SPORT

MINI REVIEW

Age of Sail

Avete mai sognato di solcare i mari a bordo di velieri carichi di cannoni? Vi siete mai sorpresi a pensare di essere uno di quei lupi di mare del '700 in marsina blu ululante dal ponte di una nave ("Molla il pappafico!")? Se avete risposto di sì, allora Age of Sail è il vostro gioco. Se avete risposto di no, non crediate comunque di non potervi divertire ugualmente: infatti, questo nuovo titolo della Talon Soft (ricordate la serie Battleground?) è semplicissimo da imparare e giocare, ma ricchissimo di divertimento e sfumature. Controllando uno o più velieri da guerra, sfiderete il computer in appassionanti battaglie in tempo reale, regolando in modo estremamente semplice la velocità delle navi e il tipo di munizioni dei cannoni, in modo da sorprendere il nemico con le vostre tattiche, attraverso virate a sorpresa e salve devastanti. La grafica è veramente ottima, come l'audio da film. Quello che più

colpisce è però il realismo dell'azione: non pensiate di essere di fronte a uno sparatutto dove è possibile ricaricare istantaneamente i cannoni e virare di botto; ogni azione, dopo aver impartito l'ordine all'equipaggio, richiede un certo tempo di attuazione, rendendo necessaria la pianificazione di ogni mossa per sorprendere le navi avversarie. Chiaramente, è fondamentale tener conto della direzione e della forza del vento, oltre che delle caratteristiche dei velieri a disposizione. Dopo pochi minuti sarete già in grado di calarvi completamente nell'azione: i comandi sono pochi, semplici e intuitivi, ma la grande variabilità nella maneggevolezza delle varie navi e nelle altre loro caratteristiche è stupefacente. Age of Sail copre il periodo dalla fine del '700 all'inizio dell'"800, attraverso 101 scenari e una campagna monumentale nella quale, cominciando come un semplice sottufficiale, potrete raggiungere il comando di intere flotte. Non manca la possibilità di andare all'arrembaggio e di catturare le navi nemiche, così come è possibile costruire i propri scenari con il completo editor. Davvero un bel lavoro, dedicato non solo agli appassionati, ma progettato per divertire tutti.

Paolo Forni

La Pantera Rosa
Passaporto per il pericolo

Per la gioia dei più piccoli, è arrivata sul mercato un'avventura grafica, del tipo punta e clicca, che vede per protagonista la popolarissima Pantera Rosa. Il gioco vi vedrà alla guida del roseo felino, nel tentativo di infiltrarvi in qualità di agente segreto in un campeggio estivo, per proteggere i bambini che qui trascorrono le loro vacanze.

Si tratta di bambini provenienti da tutto il mondo, con i quali dovrete imparare a dialogare per risolvere i piccoli problemi che mano a mano si presenteranno durante il gioco. Grazie alle storie che apprenderete dai pargoli, e grazie ai numerosi viaggi che dovrete intraprendere, potrete esplorare diversi paesi del mondo e studiare gli usi, i costumi, la lingua e le curiosità di molte nazioni del globo, trasformando il gioco in un divertente esercizio di apprendimento. La grafica del gioco è interamente a cartoni animati, disegnata con maestria e supportata da un accompagnamento sonoro di grande qualità: musiche di compagnia, effetti sonori buffi e indovinati, dialoghi parlati interamente in italiano. Un gioco realizzato molto bene, dedicato a un pubblico giovane, ma che anche i più grandi potranno apprezzare e gradire.

Antonio Perna

Wooden Ships & Iron Men

KVOTO: 865

PC CD-ROM

Le guerre napoleoniche e la lotta dell'America (allora neonata) per l'indipendenza, furono giocate anche sul mare, combattute dagli uomini sui velieri che solcavano gli oceani di quel tempo. Wooden Ships & Iron Men è l'ultima simulazione proposta dalla Avalon Hill, e vi trasporterà all'epoca dei galeoni e dei velieri, per far rivivere le più famose battaglie dell'inizio del secolo scorso. Calatevi anche voi sul ponte di un galeone leggendario per dare vita a combattimenti epici, diversi da ogni battaglia sul mare che avete già giocato in precedenza. Wooden Ships & Iron Men è un ottimo gioco strategico, capace di abbinare un'ambientazione innovativa, una buona profondità simulativa e un'interfaccia di controllo semplice e intuitiva. Tutte le operazioni di comando vengono impartite a tempo fermo, senza il bisogno di correre, e con il solo utilizzo del mouse, grazie a un'ottima interfaccia grafica. La mappa strategica mostra la disposizione delle navi, vostre e del nemico, sul mare, mentre l'immagine di un veliero sulla destra dello schermo permette di impartire gli ordini al vostro equipaggio. Dopo alcune partite con gli scenari tutorial, diventerete subito esperti nel controllo del vostro veliero, e potrete dedicarvi ai più famosi scontri della storia, per misurare le vostre capacità di ammiraglio. La grafica e il sonoro sono sicuramente buoni, anche se gli standard dei giochi di questo tipo non permettono effetti incredibilmente spettacolari; il livello tecnico del programma è comunque valido. La semplicità con cui si governano le diverse operazioni, unita alla fedeltà simulativa e alla particolarità dell'ambientazione, sono sicuramente le doti migliori di Wooden Ships & Iron Men, un gioco con cui prendere confidenza facilmente, ma impegnativo e duraturo. Consigliato a tutti gli appassionati dei giochi strategici realizzati con cura e user friendly.

Antonio Perna

Surface Tension

KVOTO: 750

PC CD-ROM

In arrivo dalla Gametek un simulatore basato sul combattimento nello spazio. La vostra missione sarà quella di attivare diversi teletrasporti posizionati sui vari pianeti del sistema solare, evitando e combattendo i caccia della corporazione militare "Linx" che cercheranno di ostacolarvi in ogni modo. A disposizione nel nostro arsenale avremo un phaser, dei missili aria-aria, aria-terra e il solito missile a ricerca di calore; come difesa invece avremo degli scudi di energia e le solite "contromisure" che si lanciano quando si viene "agganciati". La grafica di questo gioco ricorda un po' quella di Terminal Velocity. La risoluzione e il dettaglio grafico sono piuttosto scadenti. Da segnalare ben 54 minuti di tracce audio ben realizzate e coinvolgenti al punto giusto. Nel complesso il gioco risulta poco divertente, piuttosto facile da portare a termine e abbastanza scarno di missioni, armamenti e... perché no? Qualche caccia in più da poter scegliere non sarebbe stato male.

Alessando 'Gigi' Peretti

Alien Trilogy

PC CD-ROM

Praticamente ognuno di noi ha visto al cinema o in TV uno dei tre episodi della fortunata serie di Alien, quindi sapete bene di che cosa stiamo parlando. Quindi, se sulla vostra poltrona fremevate per le sorti della povera Ripley e se avreste a tutti i costi voluto aiutarla a combattere quelle schifosissime bestiacce, l'occasione che stavate aspettando è arrivata sotto forma di sparatutto 3D... Fatevi sotto!

INSERT COIN

Il primo impatto non è dei migliori e ci si trova subito a tu per tu con quello che probabilmente è il difetto peggiore di questo gioco: la grafica. Parliamoci chiaro, siamo ormai nel 1997 e abbiamo appena terminato di giocare capolavori quali Duke Nukem e Quake, ci siamo appena finiti di leccare i baffi con i calciatori di Fifa 97. Lo standard della grafica ha fatto un bel balzo in avanti, soprattutto con l'uso sempre più frequente della tecnica "poligonale", ormai ci siamo abituati a un certo livello qualitativo... Però, se ci si fa forza e si resiste a qualche episodio si viene decisamente attratti dall'atmosfera tenebrosa e dagli intricati labirinti che lo compongono. Tutto è molto simile al film, l'aria che si respira è praticamente la stessa e le musiche che ci accompagnano fanno alla grande il loro compito, creando la giusta atmosfera da brivido.
Per tirare le somme, dico che Alien Trilogy mi ha un po' deluso, soprattutto per la veste grafica, sicuramente non all'altezza dei titoli sfornati in questo periodo. Comunque l'atmosfera molto coinvolgente e fedele ai film, unita alla vastità del gioco, ne risollevano nel complesso il giudizio finale.
Quindi, se siete di quelli che non si sono persi neanche uno sparatutto, andate a prendervi anche questo, altrimenti... mi riproduco sulla vostra faccia!

Alessandro Peretti

Gex

KVOTO: 840

Rez presidente della Media Dimension, si è accorto che alle sue reti televisive mancava la mascotte. E allora? Andrà sicuramente a prendersi un orsetto di peluche, direte voi. No, ha simpaticamente deciso di catturare voi, trasformarvi in una statuetta di bronzo e usarvi come mascotte per le sue reti. Chiaramente voi non resterete lì a guardare e combatterete con tutte le doti che ogni geco che si rispetti possiede... Come vi dicevo, Rez per riuscire nel proprio intento vi ha silurato tra i programmi televisivi e i film più deteriori degli anni '70. Il vostro compito sarà quello di attraversare tutti questi mondi e i livelli che li compongono, e arrivare in fondo con la pellaccia sana e salva. Sarete costretti ad attraversare mondi ambientati in stile horror, quindi cimiteri, zombie, teschi e tutto ciò che fa normalmente rovesciare lo stomaco, tipo il Cyber Master quando corteggia la dolce Sylvia. Attraverserete anche livelli ambientati nel mondo dei cartoni animati, in quello delle arti marziali e nella Jungla tropicale; praticamente in tutto ciò che si è visto o si è potuto vedere alla TV, compresi gechi ninja, lottatori di sumo, Bonolis e bisteccone Galeazzi. Per dovere di cronaca vi segnalo che i livelli sono oltre duecento! Combatterete un sacco di avversari sempre nuovi e in tema con il mondo nel quale ci troviamo. Per combattere, il nostro amico geco si servirà solamente delle proprie zampine appiccicose, della coda poderosa con la quale sferra potenti colpi e della propria lingua con la quale può afferrare diversi bonus, quali vite aggiuntive e armi supplementari. Gli ostacoli disseminati per i livelli sono proprio tanti: ponti mobili, casse da morto a trampolino, televisori esplosivi e mille altre diavolerie che vi costringeranno a tenere sempre gli occhi ben aperti! Graficamente Gex è molto ben realizzato e, anche se la risoluzione non è altissima.Per tirare le somme posso dirvi che Gex è un gioco molto carino, molto vasto, pieno di trovate divertenti e di non facile soluzione. Per questo motivo dovrebbe garantirvi una discreta longevità.

Alessandro Peretti

Hellbender

KVOTO: 805

C'era una volta Terminal Velocity. Ve lo ricordate, vero? Trattasi di un gioco con visuale soggettiva, nel quale pilotate una navicella spaziale con la quale dovrete distruggere qualsiasi cosa vi ritrovate davanti. Quando lo vidi per la prima volta, mi ricordo che non ebbi un'impressione molto piacevole. A prima vista sembrava molto confuso e poi scattava come non mai su un (allora) ancora degno DX2/66. Dopo averci giocato per qualche ora (stavolta su un P133), però, devo ammettere che cambiai totalmente idea. Terminal Velocity era, ed è ancora, veramente spettacolare e molto coinvolgente. Dopo qualche mese i ragazzi della Terminal Reality Inc. (così si chiama la casa produttrice) se ne uscirono con Fury3: stesso motore grafico e trama simile a Terminal Velocity, ma ugualmente spettacolare. La nostra cara Microsoft, intravvedendo la possibilità di entrare da protagonista nel mondo dei videogiochi, decise di acquistare la TRI (forse è più giusto dire inglobare) e di produrre un altro titolo simile ai due precedenti, ovvero Hellbender. Ebbene, vi offro un paragone; vi ricordate quando uscì Doom2? Molti l'hanno apprezzato, come me, ma altri lo hanno criticato, sostenendo che si trattasse di una banale espansione per Doom. Con Hellbender si può avere la stessa sensazione di minestra riscaldata, forse ancora più accentuata perché si tratta del terzo capitolo della serie. Ma passiamo ora alla trama del gioco. Dopo anni e anni di pace intergalattica tutto si incasina e scoppia la guerra tra gli umani e i Bion, una razza guerriera creata dagli uomini e poi ribellatasi. Codesti tizi sono in possesso di vere e proprie armi chimiche in grado di distruggere un intero pianeta. E così tocca a voi (e a chi sennò?), il Cancelliere, ripristinare la pace tra le galassie in una maniera in sé non molto pacifica. Al comando della nave spaziale Hellbender dovrete disintegrare qualsiasi cosa appartenga ai Bion, andando in missione sui loro pianeti, liberando prigionieri e rubando dati importantissimi riguardanti le armi dei vostri nemici. Concludendo, posso consigliare questo prodotto ai fan di Terminal Velocity e, perché no, anche a tutti i videogiocatori Xfile-omani: infatti la voce del computer di bordo è quella di Gillian Andersson, Dana Scully per gli amici (americani ovviamente).

Gabrio Secco

PC CD-ROM

Gene Wars

Un gioco GENEroso

La struttura di gioco di Gene Wars è molto simile a quella dei famosissimi e pluridecorati Command & Conquer e Warcraft (1 e 2), anche se introduce numerosi aspetti innovativi e originali. Gli aspetti che restano inalterati, rispetto ai due titoli appena detti, sono la grande immediatezza e la perfetta giocabilità che il sistema di controllo permette di raggiungere, con un mix ottimale tra ragionamento e azione pura. Il livello di sfida è piuttosto alto, con un grado di difficoltà del gioco che cresce abbastanza rapidamente, pur senza diventare eccessivamente frustrante. La possibilità di generare creature ibride dalle caratteristiche genetiche particolari è un aspetto di sicuro interesse, diverso dal solito, e determinante per il prosieguo del gioco, destinato a durare e incuriosire molto a lungo.
Per finire, la realizzazione tecnica di Gene Wars è molto buona, e non lascia intravedere pecche di particolare rilevanza; quello che però convince più di tutto della qualità del titolo sono la sua grande giocabilità e quella dose di inventiva che non mancano mai nei giochi Bullfrog. Decisamente consigliato a tutti, appassionati e non del genere strategico-azione inaugurato dal mitico Dune 2.

Antonio Perna

PC CD-ROM

Software Universe®

CONSOLLES department

M I L A N O
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel.02/42.300.10

PUNTI VENDITA

GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES CD

NHL97 L.99.900

Titolo	Prezzo
11th Hour	99.900
7th Guest	37.900
Big Red Racing	98.000
Bio Forge	49.900
Blam! Machine Head	95.000
Broken Sword	95.000
Buried in Time (Ita)	95.000
Burn Cycle	85.000
Command & Conquer	99.900
Command & C. Data Disk	39.900
Civilization II	99.900
Cyclemania (Ita)	49.900
Dark Forces	49.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Deadlock	95.000
Descent 2	89.900
Doom II	49.900
Down in the Dumps	104.900
Duke Nukem 3D	79.900
Duke Nukem 3D (Ita)	95.000
Earth Siege 2	95.000
Enemy Nations	95.000
F1	39.900
F1 G.P.2	89.900
F22 Lightning II	108.000
EF 2000 ITA	119.900
Fifa 96 ITA	69.900
Fifa 97 ITA	89.900
Fifa Soccer	49.900
FX Fighter (Ita)	49.900

QUAKE L.89.900

Titolo	Prezzo
Gabriel Knight II	99.000
Grand Prix Manager	95.000
Hardline	95.000
Hexen	84.900
Hi Octane	29.900
Inca	49.000
Inca II	39.900
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Indy Car II	79.900
Iron Assault	49.900
King Quest VII (Ita)	95.000
Light House	124.900
Links LS Golf	124.900
Little Big Adventure	49.900
Lost In Time 1+2	49.900

GAMES CD

Titolo	Prezzo
Lords of Midnight	49.900
Magic Carpet II	99.900
Mad Dog Mc Creek I+II -OEM-	49.900
Madden 97	99.900
Magic Carpet (Ita)	49.900
Mega Race -OEM-	29.900
Michael Jordan in Flight	49.900
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
MTV'S Slam Scape	95.000
Nascar Racing	39.900
NBA Live 95	49.900

L.114.900

Titolo	Prezzo
NBA Live 96 (Ita)	89.900
NBA Live 97 (Ita)	telefonare
Need For Speed	79.900
Need For Speed Spec. Edition	89.900
NHL 96	89.900
NHL 97	99.900
Olympic Games	94.900
Olympic Soccer	94.900
Pagan Ultima VIII	49.900
Pandora Directive	telefonare
PGA Tour Golf 96	118.000
Phantasmagoria (Ita)	134.900
Phantasmagoria	99.900
Pinball 95	69.900
Police Swat	89.900
Pray for death	59.900
Primal Rage	49.900
Quake	89.900
Rama	114.900
Rebel Assault - Ribassato!	37.800
Rebel Assault II	99.000
Red Alert ITA	89.900
Ripper	124.900
Rugby World Cup 95	39.900
Safe Cracker	94.900
Sam & Max (Ita)	49.900
Scorched planet	94.900
Screamer	64.900
Screamer II	69.900
Scudetto II ITA	84.900
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	38.000
Shivers	89.900
Sensible World of Soccer Euro 96	75.000

GAMES CD

Titolo	Prezzo
Spectre VR	105.000
Silent Thunder	95.000
Silent Hunder	79.900
S.T.O.R.M.	telefonare
Strike Commander	49.900
Super Karts	49.900
System Shock	49.900
Tennis Int. Open	49.900
Theme Park (Ita)	49.900
Tie Fighter Collector	49.900
Tilt	85.000
Tomb Raider	94.900
Top Gun (Ita)	95.000
Torin's Pasage(Ita)	95.000
Uefa Championship	75.000
U.S.Navy Fighters	49.900
War Craft 2 (Ita)	95.000
World Rally Fever	75.000
Wing Commander III	49.900
Wing Commander IV	telefonare
Wings of Glory	29.900
Woodruff (Ita)	49.900
X Wing Enhanced	49.900
Z (Ita)	114.900

GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio **Software Universe®?**
- Vuoi diventare un **Consolles Departement® Point?**

telefona 02-42.22.684!

Abbonam. annuo con casella postale E-Mail L. 249.000 Iva Inclusa

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT® DICONO NO ALLA PIRATERIA. IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

Tel. 02 - 42 300 10

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

SECONDA PARTE

LARRY 7

Ok giuini, la mamma è uscita nuovamente per fare la spesa? Allora vediamo di finire una buona volta questo giochino... ci sono ancora tante sorprese che vi aspettano!

THE CRAPS TOURNAMENT

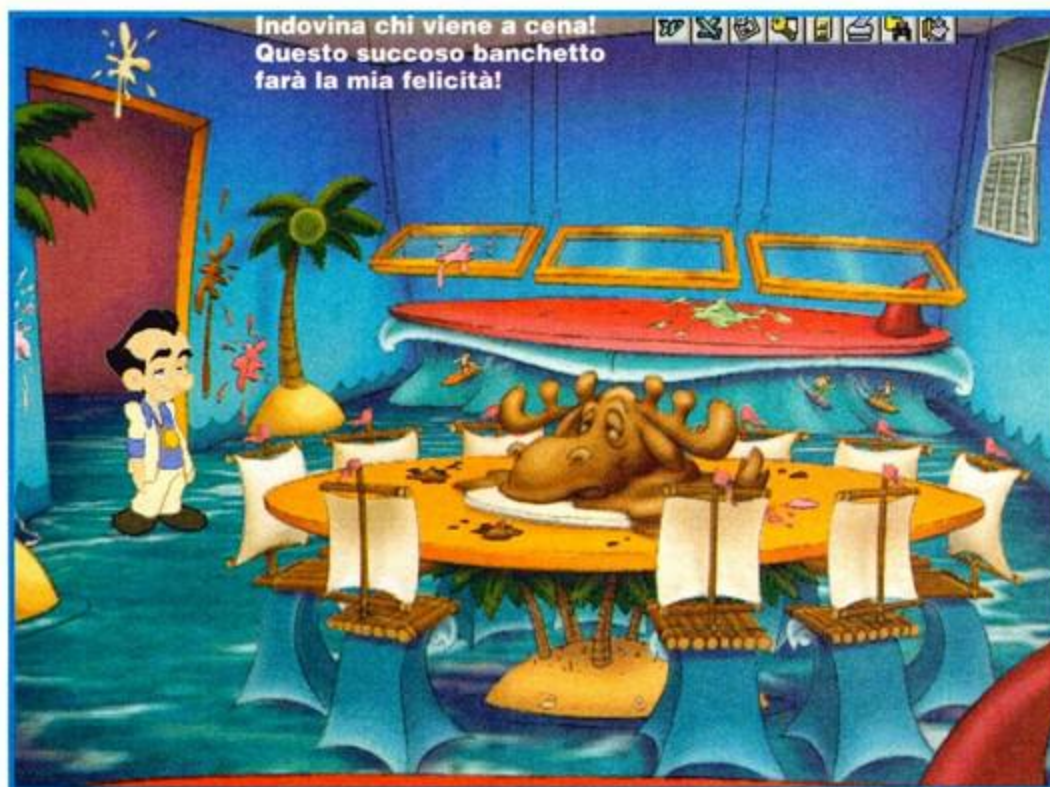
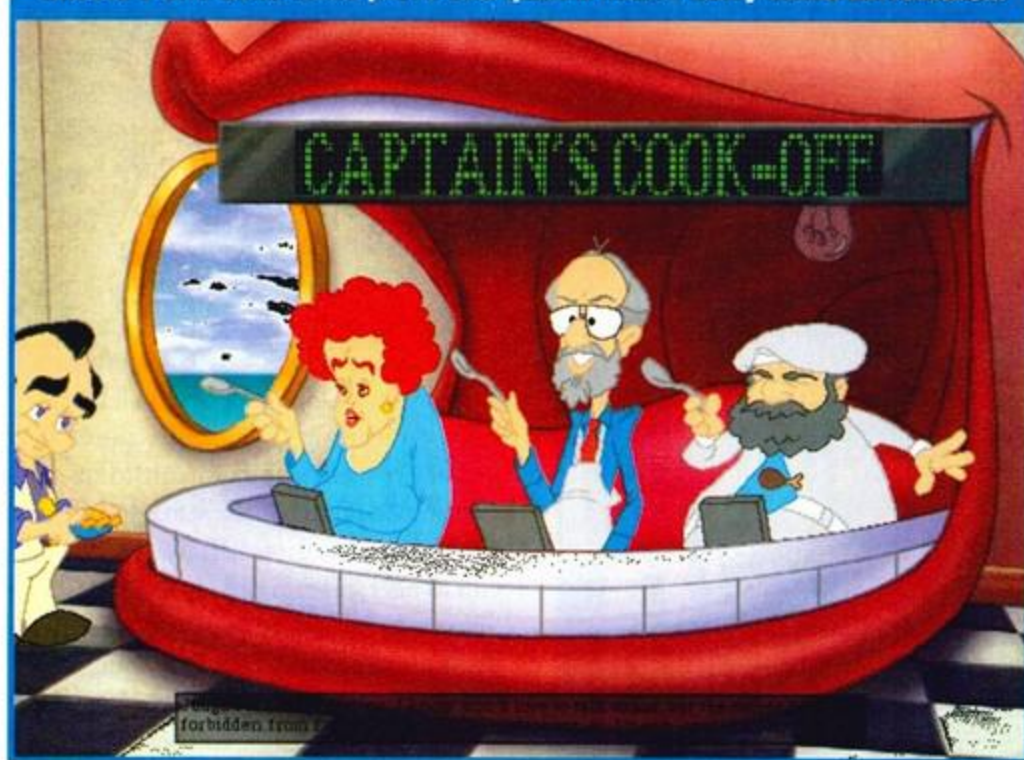
Dopo aver vinto le due precedenti gare, è tempo di giocare un pochino d'azzardo. Apriamo la mappa e andiamo al Casino (occhio all'accento, mi raccomando). Sul tavolo del blackjack troviamo il ventesimo Dov'è Dildo? (12 alla fine). Il tavolo dei dadi però è completamente occupato... Ma voi avete una potente arma a vostra disposizione: lo sfintere! Tornate in sala da pranzo e mangiate ancora un po' di fagioli e poi fate ritorno al Casino. Dirigetevi al tavolo dei dadi e... fate il vostro spettacolo (Pitone ne è maestro). Ora il tavolo è vuoto e voi potete parlare un po' con il Croupier. Dopodiché iniziate a giocare. Avete una sf...ortuna incredibile. Forse se utilizzaste i vostri dadi, magari truccandoli un pochino... ma Jacques non vuole lasciarveli usare. Comunque voi aprite l'inventario e utilizzate i vostri dadi con la carta igienica per ottenere dei nuovi sfavillanti dadi. Ora scommettete nuovamente con Jacques: sarà un successo. Dopo un po' che continuate a vincere verrete affiancati da una fig...liola molto appariscente, Dewmi Moore (questo nome mi ricorda qualcosa, e a voi?). Dewmi vi offrirà di fare una bella partita a Strip Liar's Dice, un bel giochino di dadi. Voi ovviamente accettate e la seguite in cabina. Se non conoscete le regole vi basterà cliccare su How To Play e le imparerete. Vi converrà salvare spesso e purtroppo dovrete ricominciare un discreto numero di volte, ma alla fine vincerete. Per le prime mani che riuscirete a vincere, Dewmi pagherà le scommesse in soldi, ma poi, molto lentamente, inizierà a spogliarsi. Dopo che sarà rimasta solo con il reggiseno (no, niente slip) e avrà perso tutti i dadi tranne uno, vi basterà vincere ancora una sola mano per... perché lei vi offra un bel drink per calmarvi i bollenti spiriti. Ovviamente voi non accetterete, ma lei insisterà e voi cederete. A questo punto lei inizierà a togliersi il reggiseno, ma voi cadrete in catalessi. Sì, vi ha drogati. Quando vi sveglierete sarete nudi nella sua vasca da bagno e dovrete nuovamente tornare nella vostra stanza cercando di non farvi notare da nessuno (ovviamente non ci riuscirete). Una volta che vi sarete rivestiti, salvate il gioco e andate a vedere il file "dewmi.bmp" nella vostra directory LSL7. Ok, ecco l'annuncio dello speaker della nave: avete vinto un'altra gara!

Indovinate cosa dovremo fare con queste due "bonazze"... Dovremo lanciarci in un ballo altamente "hard"...

POOP DECK HORSESHOES

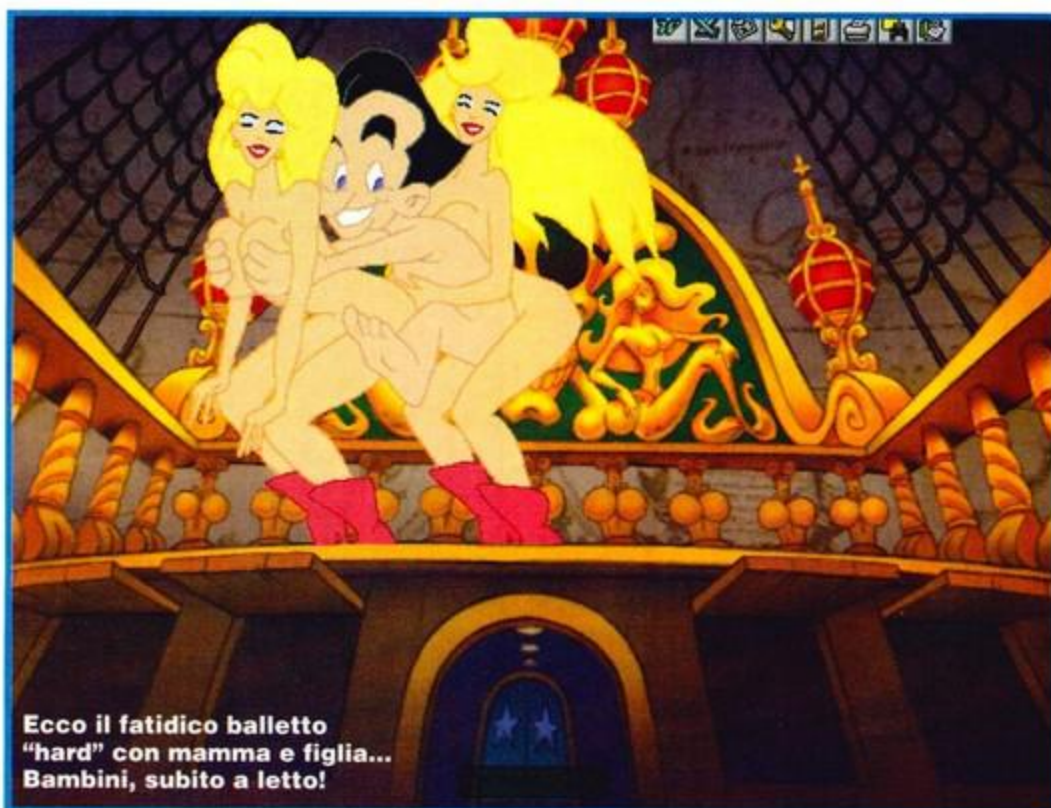
Fate ritorno alla stanza di Dewmi utilizzando la mappa. Sul tavolo vicino al muro di sinistra c'è la sostanza con cui siete stati drogati: Orgasmic Powder! Prendetela. Ora andate al Promenade Deck e parlate a Peggy. Chiedetele informazioni sul Cabin Boy e poi cliccate su 'break room'. Se quando avete fatto visita alla camera degli impiegati avete anche cercato di aprire gli armadietti sulla sinistra, chiedetele informazioni circa uno degli armadietti e lei vi indicherà in quale guardare. Altrimenti non dovete fare altro che aprire la mappa, andare nella camera degli impiegati (Employees Only) e provare ad aprire un armadietto; dopodiché fate ritorno da Peggy e chiedete informazioni. A questo punto fate nuovamente ritorno alla camera degli impiegati e provate ad aprire il secondo armadietto in basso da sinistra. Poi tornate nuovamente da Peggy e chiedetele la combinazione per aprirlo (38-24-36). Una volta che ve l'avrà rivelata, ritornate all'armadietto ed apritelo... sarete ridotti a pappetta sul soffitto della stanza, ma avrete ottenuto il vostro scopo. Entrate e chiedete

a Xqwzts informazioni a proposito di certe fotografie 'sporche'. Poi chiedetegli come ha fatto a scattarle e alla fine compratetegliele. Uscite dalla stanza di Xqwzts e fate ritorno al Das Grande Atrium. Parlate di quello che volete con Peter e poi chiamate per fare uno scherzo (cliccate su prank). Poi allontanatevi dal telefono e guardate sul secondo piano sopra di voi... ta-daaa, ecco il Dov'è Dildo numero 21. Ora fate ritorno al Promenade Deck e chiedete a Peggy informazioni su Xqwzts. Scoprirete che lui sogna di possedere un passaporto per poter viaggiare. Allora ritornate da Peter e chiedetegli di ridarvi il vostro passaporto. Scoprirete che avete bisogno di mostrargli una vostra foto (Photo I.D.). Non c'è problema, abbiamo le fotografie che abbiamo comprato da Xqwzts, abbiamo il 'collante' (mucilage) che abbiamo trovato sul tavolo di Viki in libreria e abbiamo la carta magnetica per aprire la porta della nostra stanza. Mettiamo il tutto insieme e otterremo la nostra Photo I.D.! Ora diamola a Peter, prendiamoci il nostro passaporto e torniamo da Xqwzts. Diamoglielo: lui scomparirà con il vostro passaporto, ma al suo posto lascerà un passe-partout (custodial key). Prendetelo! Ora è tempo di dare uno sguardo ai credits, per vedere i volti di tutte quelle brave persone che hanno dato vita a questo gioco, quindi portate il vostro mouse in alto a sinistra, scegliete Help e poi About.

Qui trovate anche il Dov'è Dildo? numero 22. Ora ringraziate tutti questi personaggi e una volta fatto riaprite la mappa e tornate alla Ballroom. Qui leggete il messaggio che Jamie Lee ha lasciato per voi e poi tornate nella vostra stanza. Provate a tirare lo sciacquone del water. Non c'è acqua. Nessun problema, collegate il tubo dell'estintore alla bocca dell'acqua che vedete a fianco alla scala e poi riprovate. Ora è tutto a posto. Andate sul Poop Deck e parlate con quelle due tettone che stanno facendo il bagno nella vasca a idromassaggio. Sono le Juggs, di cui abbiamo letto tempo fa. Dalla conversazione imparerete che mischiando lo Spandex con il Silicone Lubricant e il calore potrete ottenere un piacevole effetto chimico che manda in sullucchero le Juggs. Vi piacerebbe provare? Andate al Proud Lil' Seaman Longe e camminate giù lungo il pontile. Parlate con il barista e ordinate un Lime Juice. Mentre lui sarà occupato a farlo prendetevi il Dov'è Dildo? numero 23 sulla finestra. Dopo aver bevuto il Lime Juice, ordinate un Gigantic Erection. Lui vi dirà che ci vorrà un po'. Mentre lo sta preparando, entrate nella stanzetta che si trova sul lato sinistro della finestra. Siete entrati nel camerino delle Juggs. Il vostro Silicone Lubricant assomiglia moltissimo al deodorante che si trova sul tavolino sulla sinistra della stanza. Scambiate i due flaconi. Ora avete sia il KZ Lubricant che il Deodorant e potete fare un bello show. Se aguzzate la vista potrete trovare il Dov'è Dildo? numero 24 e se vi sentite in forma potete giocherellare un po' con il karaoke. Prima di uscire dalla stanza non dimenticate di pigiare il pulsante rosso vicino al karaoke. Una volta usciti dal camerino notate che il sistema di luci si è abbassato. Date uno sguardo alla lampada, prendete il suo bulbo e rimpiazzatelo con quello rosso che è in vostro possesso. Ora ordinate un nuovo Gigantic Erection al barista e rientrate nel camerino, dove presserete nuovamente il bottone rosso per far risalire il sistema di luci. Ora uscite da lì e fate ritorno al Lounge: le Juggs sono

Questa è una delle tante prove alle quali il nostro Larry dovrà sottostare...

impegnate nel loro fantastico show. Potete prendervi parte anche voi... ma poi farete nuovamente ritorno nudi alla vostra stanza. Ancora una volta verrà salvato un file chiamato juggs.bmp nella vostra directory LSL7. Tornate ancora nella Lounge e salite sul palco utilizzando la scaletta di sinistra. Qui prendetevi le lampadine di scena e poi andate verso sinistra. Prendete anche il telecomando che si trova sul mixer e divertitevi un po' con Mr. Karaoke. Una volta che avrete preso tutto, tirate fuori la mappa e dirigetevi verso la horseshoes competition. Lo vedete il Dov'è Dildo? numero 25 sul campo opposto? Ora prendete la vostra TNT Card e inseritela nel sedere del Centauro (non sto scherzando). Lui vi darà un ferro con cui giocare; provate, ma siete proprio scarsi. Quindi, tirate fuori la TNT Card dal Centauro e andate alla Sculpture Garden. Salite sulla scaletta che circonda la Venus O' Dice e avvolgete lo spuntone con la Battery Powdered Chase Lights (le lampadine che avete trovato sul Lounge). Ora tornate nella horseshoes area, infilate la TNT dove sapete e accendete il telecomando. Ora provate a giocare.... uh-yeah, un altro record! Riprendetevi la vostra carta e godetevi il messaggio dello speaker. Quattro gare vinte!

TAIL DECK BOWLING

Ora è il turno della gara di bowling. Dietro al sedere del rinoceronte trovate il Dov'è Dildo? numero 26. Inserite la TNT Card nella bocca del tricheco e prendete la palla da bowling. Ora provate a fare un tiro... che schifo! Fate ritorno alla Employees Only ed entrate nella stanza di Xqwzts. Ora, utilizzando il cacciavite, aprite il condotto di aerazione in alto a sinistra ed entrateci. Che bei rumorini, vero? Cliccate su voi stessi (siete vicino al muro di destra) e cliccate su Undress. Per l'ennesima volta farete ritorno nudi alla vostra stanza! Mentre scendete le scale, notate che sul vostro letto si è seduta la donna vestita di nero che avevate visto nella sala da pranzo.

Inizierete una bella discussione con una serie di fraintendimenti che non vi dico. In ogni modo, prima di andarsene lei vi darà un 'esempio' di quello che vi dovrete aspettare dalla vostra relazione. Una volta che vi sarete vestiti, raccogliete il fazzoletto che ha perso la ragazza, poi recatevi nella sala da pranzo e poi su, verso la sala del dessert. Date uno sguardo in giro, e guardate sotto la sedia dove era seduta la ragazza (quella sul lato sinistro del tavolo), dove troverete una polizza assicurativa. Ora scoprite chi è la donna, leggete la polizza e andate da Peter Purser chiedendo di lei. Non avete fortuna, allora andate al telefono e chiamate un paio di volte la stanza del sig. Boning. Dopo averlo chiamato due volte, parlate nuovamente con Peter e chiedetegli del vostro conto. Quando se ne è andato, date uno sguardo al suo telefono e pigiate il pulsante rosso: vi apparirà il numero di camera di Annette Boning. Ora andate alla sua stanza e aprite la porta. Vi ritrovate in una stanza buia, con un letto ed una persona che sembra essere Annette. Saltateci dentro e... beh, imparerete parecchie cose e inizieranno un'altra lunga serie di incomprensioni tra voi e Annette. Una volta che vi sarete rivestiti nella vostra stanza potrete godervi il file bmp salvato sull'hard disk. In ogni modo fate ritorno alla cabina di Annette, suonate il campanello e parlate con lei. Poi datele la polizza d'assicurazione e in

Ecco il fatidico balletto "hard" con mamma e figlia... Bambini, subito a letto!

Lui crede di trovare lei... Lei crede che lui ammazzi l'altro... L'altro viene sodomizzato e muore d'infarto... Lei ama lui... Chiaro, no?

cambio otterrete un bel gruzzoletto. Sicuramente avreste preferito finire a letto con lei, ma almeno ora potete vincere la gara di bowling: come? Semplice. Tirate fuori la mappa e andate alla Aft Hold. Usate la custodial key per aprire la porta e scoprite che questo è il posto dove vengono costruiti i birilli. Per vincere la gara dovete aprire la porta del contenitore dei birilli che si trova al vostro fianco, entrarvi e spruzzare il deodorante sui birilli. Ora, aprite l'inventario e spruzzate il KZ sul fazzoletto di Annette. Tornate alla sala da bowling e inserite la vostra keycard nella bocca del tricheco, dopodiché prendete la palla e pulitela con il fazzoletto che avete appena trattato con lo spray. Ora giocate e vincete!

CAPTAIN'S COOK OFF

Ok, avete appena vinto la vostra quinta competizione. E' tempo di iniziarne un'altra! Recatevi in cucina e vedrete sulla destra il Dov'è Dildo? 27. Ora prendete il pesce avvolto nel giornale che giace nel centro del tavolo, poi procedete e prendete anche la pentola che sta sul tavolo innanzi e la saliera. Usate anche il CaviarMaster 2000 sul tavolo più in alto. Ora potete leggervi il giornale che avete appena preso: vi darà la ricetta di un piatto che potete cucinare da soli. Tutto ciò di cui avete bisogno è del latte di castoro, del lime juice, del sale, del muschio e le kumquats che avete trovato sul ponte dove c'era Peggy. Possedete già 3 di questi 5 ingredienti e gli altri non dovrebbero essere troppo difficili da ottenere. Usando la mappa, andate alla Lower Aft Hold e utilizzate la vostra chiave. Ora cliccate sul castoro che volete, cliccate Other e digitate milk. Ora che avete il latte di castoro aprite la mappa e andate alla libreria. Qui ci sono due libri che dovete leggere, uno è un libro di elettromagnetismo e l'altro è quello di Fokker. Quello di Fokker è sulla libreria di destra, mentre l'altro è su quella di sinistra. Poi recatevi alla Forward Hold, usate la chiave e cliccate sul Dov'è Dildo? 28 sui bagagli a sinistra. Ora avete bisogno del muschio. Andate su fino ai Quartieri del Capitano e date un'occhiata alla lavagna dei punteggi... siete quasi in testa! Ora bussate sulla porta del capitano e avrete una piccola anteprima di quello che vi aspetta se riuscirete nella vostra missione. Fate ritorno alla Optional Clothing Pool e guardate sul cespuglio a destra. Dov'è Dildo? 29 in cassetta! Ora andate a parlare con Drew e cercate di portarla nella vostra cabina. Dopo che vi ha detto che non ha i vestiti per seguirvi e che la sua valigia è chiusa a chiave, recatevi alla Foreward Hold e vi cadrà in testa la valigetta di Drew. Prendetela e tornate da lei. Parlatele della valigetta e lei vi seguirà in cabina. Appena entrata vorrà farsi una doccia, ma non uscirà più da lì. Quindi tirate l'acqua del water e ascoltate le sue urla. A questo punto il vostro hard disk presenterà un nuovo file bmp. Ora lasciate la vostra cabina per un momento e poi ritornateci per prendere il muschio. Andate alla Lounge e ascoltate le barzellette di Clinton per un po', in modo da guadagnarvi altri cinque punti. Ora recatevi in cucina e usate il latte con il CyberCheese 2000: ora avete creato il formaggio di castoro. Usate il kumquats con il formaggio e otterrete una specie di torta. Per ottenere qualche punto in più, cliccate sul pitone per ottenere qualche altro punto. Probabilmente, però, la torta da sola non riuscirà a farvi vincere il primo premio, quindi aggiungeteci un po' di Orgasmic Powder: qualche risultato lo otterrete di certo! Andate alla Cook-Off e date la vostra torta ai giudici. Congratulazioni!!

CAPTAIN THYGH, ONE ON ONE

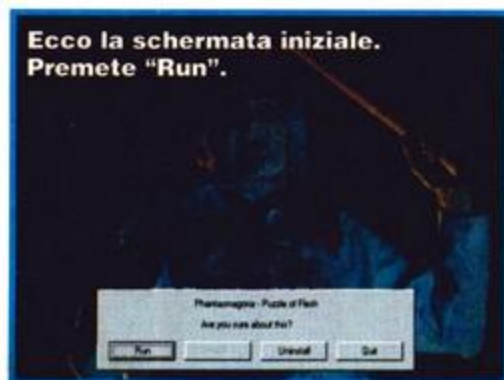
Beh, qui c'è veramente poco da dire.... L'unica cosa che dovrete fare è dare al capitano un oggetto che possedete già (no, non ve lo dico... dopotutto siamo alla fine no?). In ogni modo, tutto si concluderà con un nuovo file bmp sul vostro hard disk. Questo però non ve lo abbiamo messo: dovrete pur avere ancora un obiettivo da raggiungere per divertirvi, no?

Daniele Falzone

ALTRI OGGETTI UTILI

- Magazine Page: si trova in cucina
- Mold: si trova nella vostra stanza
- Pot: è in cucina
- Remote Control: è sul Proud Lil' Seaman Lounge
- Salt: è in cucina
- Screwdriver: è nello Sculpture Garden
- Ship's Map: ve la dà Peter
- Silicone Lubricant: è nella vostra cabina
- Sticky Dirty Pictures: ovunque
- Stock Certificate: lo trovate nella cabina di Annette
- TMT Scorecard: è sul Proud Lil' Seaman Lounge
- Handkerchief: in camera vostra
- Toilet Paper: in camera vostra
- Venezuelan Beaver milk: è nel Lower Aft Hold.

PHANTASMAGORIA 2
A puzzle of Flesh

Se avete un cuore a prova di cardiopalmo, se avete le palme delle mani a prova di sudore, se avete abbastanza fegato da lasciarne un po' qua un po' là... il TNT di Phantasmagoria è quello che fa per voi!

Ecco la schermata iniziale. Premete "Run".

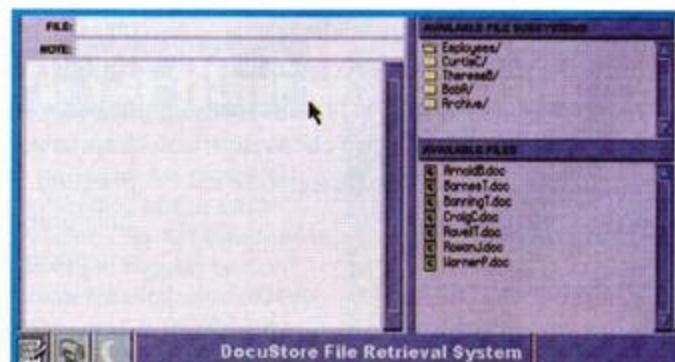
Il menù principale del gioco.

ATTENZIONE!!!
Il gioco, che contiene scene filmate impressionanti, può turbare per la sua violenza; per questo è consigliato a un pubblico adulto.

L'indispensabile e visitatissima cartina.

DISCO 1

Siete in camera da letto. Portando il puntatore all'estrema destra dello schermo appare una freccia. Clickate, siete davanti al comodino. Aprite il cassetto, prendete il cacciavite, lo snack e la foto (dei vostri genitori). Tornate allo specchio: dietro di voi c'è una porta, andate fuori verso destra. Arrivate all'ingresso, prendete la posta. Andate davanti a voi verso destra, in sala. Prendete la foto della festa dal tavolo, guardate a destra (NB: ogni volta che dico *guardate a xxx* intendo portare il puntatore all'estremità dello schermo indicata); muovendo il cursore alcuni oggetti si evidenziano: osservate le foto, la libreria. Guardate in basso, cambia la prospettiva della stanza.

Salutate il vostro topo, poi guardate a destra, uscite a sinistra dietro di voi e provate a lasciare l'appartamento: non avete il portafoglio. Tornate in sala e guardate sotto al divano. Cucù! Colpa del topo. Prendetelo (sinistra, gabbia), tornate al divano e mandatelo sotto a riprendere il maltolto (spostare il divano sembra impresa troppo faticosa!). Il topo non torna sino a che non gli date lo snack. Riavuto il portafoglio potete rimetterlo in gabbia

Questo è il nostro computer. Sopra a destra ci sono le cartelle, sotto i documenti correlati.

La nostra scrivania. A destra il telefono, al centro in basso un importante taccuino da leggere.

Seduti comodamente sul divano della casa di Curtis, siete iinsieme a Jocilyn, la vostra ragazza "ufficiale". Con lei state prnsando a un ricordo dell'infanzia di Curtis... ma gliene fregherà qualcosa alla bella biondina?

(è un topo, che avete capito?), leggere la posta e, finalmente, uscire di casa. Il vostro pub preferito, il Dreaming Tree, per ora è chiuso. Andate al lavoro. (Una volta visitati i luoghi in cui vi spostate non avrete più bisogno di fare tutta la strada; per esempio, per uscire da casa basta clickare sulla cartina - angolo dello schermo in basso a sinistra - e scegliere una destinazione). Alla WynTech prendete il portafoglio (l'inventario, lo avete già scoperto, si attiva andando con il puntatore sulla parte esterna dello schermo) e guardatelo (l'occhio è nell'angolo in basso a destra): usate la tessera magnetica per entrare nella prima porta di sinistra. Siete in ufficio. Bevete dal distributore, davanti all'ufficio di Warner. Andate da Jocilyn, la ragazza bionda vicino alle piante. Salutatela, poi fatele vedere la cartolina e le fotografie. Andate nel cubicolo di Tom (a sinistra di Jocilyn), quello con le chiavi appese. Parlategli e fategli vedere la vostra tessera d'accesso. Andate da Therese (l'ultima in fondo a destra), parlatele, poi fatele vedere la cartolina (sorpresa!) e andate da Bob (alla sua destra), odioso grassone con l'impermeabile appeso. Tornate a bere, poi andate nel vostro cubicolo (il penultimo sulla sinistra, guardando la finestra in fondo).

Sedetevi e arriverà il vostro amico e collega Trevor. Quando se ne è andato andate nell'ufficio di Warner. Guardate la foto sulla scrivania, aprite il cassetto e... fatevi buttare fuori. Tornate al vostro posto, guardate il quadro del topo, leggete il nome in alto (Blob). Guardate il blocco degli appunti, clickate sul telefono e chiamate un po' tutti (Jocilyn 6992, Trevor 6125, Tom 6120, Therese 3038, Warner 6996...). Click sul computer, la password è BLOB; dopo la pacca richiamate Trevor, andate da lui, parlategli poi fategli vedere le foto e la cartolina, quindi la tessera magnetica. Tornate al vostro computer, attivate l'icona in basso a

Due chiacchere con Therese e conseguente bacio... prima del fattaccio!

PHANTASMAGORIA
A Puzzle of Flesh

Good evening, ladies and gentlemen.

We at WynTech are so pleased you could be here tonight. As you all probably know, the Threshold project was begun October 9, 1958 (10/9/58), with the discovery of the natural anomaly known as the Threshold in the basement of the old Donner building. Back then, we were dealing with something we knew nothing about; a strange, inexplicable force which seemed useless and untamable. But there were men with vision then, as there are now, who saw the potential of that little miracle in the basement.

Nel documento si nascondono indizi importanti (sottolineate in giallo). Leggete sempre tutto ciò che si può leggere!

sinistra, aprite la cartella degli Impiegati (Employees) e leggete i file dei vostri colleghi. Clickando nella cartella col vostro nome vedrete a cosa state lavorando (leggete attentamente il documento Venimen-Sagawa), similmente potrete vedere cosa stanno facendo gli altri. Clickate due volte sul vostro documento e vedete l'incubo. Riclickate sul video... occhio all'infarto! Chiamate Trevor e poi andate da lui. Vi porta al ristorantello (il Dreaming Tree), parlate un po' poi tornate alla WynTech. Entrate nella porta di destra e andate nell'angolo dove, spostando delle scatole, scoprite una porta nascosta. Non si apre neanche col cacciavite. Tornate al vostro posto e leggete le E-mail (tasto in basso in mezzo) rispondendo dove va fatto. Quando cercate di rientrare nel vostro documento trovate una nuova password: RATBOY. Andate un po' incazzosi da Bob, poi da Therese, quindi al magazzino, dove avrete un incontro abbastanza arrapantello. Tornate al computer, riaprite il vostro documento: qualcuno vi chiama. Andate al Dreaming Tree, parlate con Jocilyn e una volta terminato pagate (portafoglio sul conto, guardate poi il bigliettino da visita) e tornate a casa. Clickando su Jocilyn sul divano si ha un bel filmatino, sino al disco 2.

Il demone usa la testa della mamma per 'elettrizzarci'. Per scappare bisogna clickare il computer tra noi e lui.

DISCO 2

Bob, il maiale, sta per giocarvi un brutto scherzo. Dalla sala andate in camera da letto, specchiatevi, poi andate a prendere la posta. Leggetela e troverete una cartolina dalla foto molto spinta firmata T. Usate il biglietto da visita sul telefono per prendere un appuntamento, andate in ufficio e trovate in corridoio Jocilyn, Trevor e Therese. Qualcosa è successo al ciccione! Per ora non vi fanno entrare in ufficio, ma è possibile passare dalla

Pi∫ avanti andrete, pi∫ facile sarà finire qui. Ma non sarà il vostro caso... forse...

poliziotta e Warner, andate alla vostra scrivania, rispondete alle E-mail di Trevor, Jocilyn e Therese. Aprite gli Archivi con la parola d'ordine CARPE DIEM (non dimenticate lo spazio) e leggete il file Threshold.doc, quindi clickate sulla nuova cartella Memos: le parole d'accesso per i tre documenti sono le stesse che avete sul giallino trovato nell'ufficio di P.A.: per Access.doc digitate INFECTION, per Energy.doc REVELATION e per Curtis.doc DESECRATION. Chiamate Trevor (6125) e Jocilyn (6992) e per sfizio tutti gli altri, compreso il morto. Andate da Trevor, poi da Therese: parlatele due volte. Andate alla scrivania di Bob e guardate la scatola, poi andate da Jocilyn e parlatele due volte. Ritornate alla porta di Warner, ascoltate la discussione, clickate nuovamente sulla porta. Vi ritrovate in un incubo. Parlate con l'infermiera, cercate di slacciare la fibbia, guardate gli altri malati, poi prendete al volo la palla verde mentre i malati se la tirano. Durante la confusione che segue, clickate sulla fibbia, poi sulla porta a destra. Vi risvegliate sul pavimento. Andate a casa, in soggiorno guardate il martello, combinatelo con il cacciavite, poi usate l'attrezzo ottenuto sulla scatola di vostro padre. Trovate una lettera; guardate la libreria, quindi lo specchio e andate al Dreaming Tree. Parlate con Trevor e andate dalla Dottoressa Harburg. Parlate con lei. Mostratele le fotografie e le cartoline di Therese, il dépliant, il pezzo di merletto, il bottone, due volte la lettera del padre. Andate al Borderline, parlate con il tizio all'entrata, poi tornate a casa. In soggiorno trovate Therese, parlatele, andate in camera da letto (ma Therese ha passato il pomeriggio con il trapano in mano?)... Qui clickate su Therese fino alla fine del capitolo.

seconda porta a sinistra, mentre un poliziotto telefona. Prendete il biglietto a terra, poi passate nell'altra stanza, e gustatevi il flashback della fine del panzone. Finito l'interrogatorio della polizia andate al meeting al Dreaming Tree. Parlate due volte con Jocilyn e, quando se ne va, con Therese che vi dà appuntamento per le 7 al Borderline. Tornati a casa 'parlate' con Blob, poi guardate la libreria. Andate in camera, 'parlate' con lo specchio, tornate al lavoro dove la solita poliziotta vi caccia. Avvicinatevi all'ufficio di Warner e ascoltate quello che dice. Rientrate nell'ufficio e infilatevi nel primo cubicolo a sinistra, da cui chiamate Warner (6996), poi andate nel suo ufficio. Guardando il computer scoprirete qualcosa di interessante. Guardate la foto sul tavolo e, dopo che avete letto la placca sul muro, aprite il cassetto, prendete la chiave, poi andate alla scrivania di Bob e prendete il bottone dalla sedia, andate alla porticina nascosta, apritela ed entrate. Nel mobiletto trovate una scatola, prendetela poi tornate a casa. Esaminate il contenuto della cassetta: una lettera di Warner a vostro padre, un pezzo di pizzo. Lo scomparto inferiore è bloccato. Per ora lasciate perdere e andate dalla dottoressa Harburg.

Mostrandole le lettere di Therese e le foto si scoprirà la verità su cosa è successo ai 'nostri' genitori e faremo alcune interessanti scoperte sui nostri... 'gusti' particolari e sulla loro origine mostrandole il pezzo di pizzo per due volte. Con il bottone di Bob parlerete dell'omicidio, il documento firmato da Warner farà uscire i vostri dubbi sull'attività illegale della WynTech, con il biglietto da visita parlerete del vostro passato ricovero. Esaminando la sfera di vetro sul tavolo concluderete la seduta. Andate al Dreaming Tree e parlate con Max dell'assassinio, poi andate al vostro appuntamento al Borderline. Per entrare dovete dare la cartolina spinta all'entrata. Salendo le scale arrivate in un club sado-maso, Therese è a sinistra, su un divano rosso. Beviamo e ci offriremo volontari per un piercing. Dopo di che ci sarà una bella scena in bagno, che concluderà il capitolo.

DISCO 3

Guardatevi allo specchio dopo la bella seratina. In soggiorno rispondete al telefono, poi parlate con Blob. Guardate la libreria, poi la posta. Andate alla WynTech. Nello sgabuzzino trovate la porticina intonacata. Prendete il martello dalla scrivania e andate in ufficio. Assistete alla discussione tra la

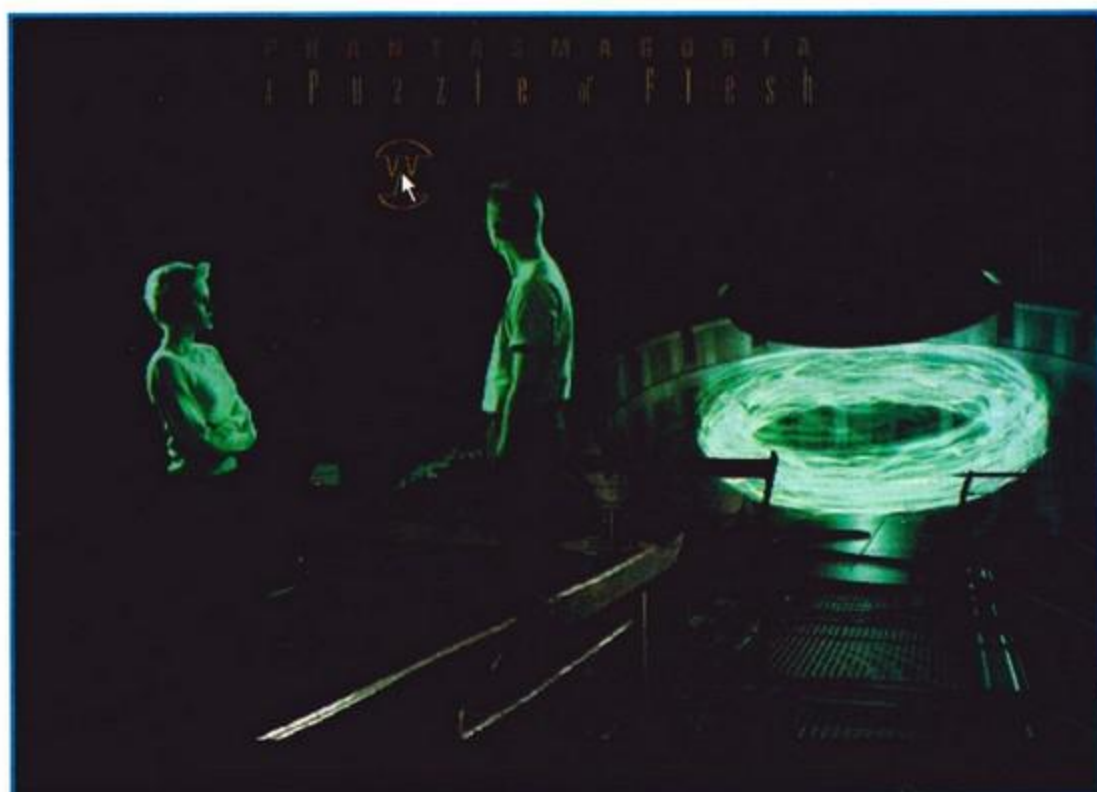
DISCO 4

In soggiorno parlate con la poliziotta.

Un momento di crisi al Dreaming Tree. Capita anche nelle migliori famiglie...

Quando se ne va usate il biglietto della Dott. Harburg sul telefono per prendere un appuntamento. Parlate tre volte con Blob, guardate la libreria, prendete la posta e andate alla WynTech. Andate alla scrivania di Tom, poi al Dreaming Tree. Parlate con Trevor e tornate alla WynTech. Tentate di entrare nell'ufficio di Warner, poi andate dal Dott. Harburg. Parlatele sino ad andarvene e tornate a casa. Andate ad aprire, è Jocilyn che si arrabbia per i vostri 'segni' (potevate tenere la maglietta, no?). Prendete la forcina sul tavolo e tornate alla WynTech. Usate la forcina sulla porta dell'ufficio di Warner; entrate e usate il cacciavite per aprire il cassetto. Prendete la carta e il codice e leggeteli, clickate sul computer di Warner e entrate nel vostro file. Leggete l'E-mail di Trevor per trovare la password, logout e ricollegatevi come Paul Warner (CARPE DIEM, con lo spazio). Clickate sull'icona del computer nel fondo a sinistra per accedere a SecureCon. Aumentate il vostro livello di sicurezza a 3 con la password BLACKLOTUS. Uscite sino alla porta a vetri e usate la scheda sul lettore e sul sensore vicini all'ascensore. Una volta scesi clickate sulla porta in fondo. Guardate gli stracci sul pavimento, passate la porta in fondo. Nel terzo corridoio clickate sul giocattolo, poi passate dalla porta in fondo. Guardate la coperta e clickate sulla porta. Clickando sulla scatola sotto la scritta "B64" inserite il codice 10958 (data dell'inizio progetto Threshold): per fare in fretta - è a tempo - ricordatevi che i bottoni premuti in alto avanzano, premuti in basso retrocedono i numeri. Entrate. Accedete al computer digitando ROSETTA. Rispondete alle domande sino a quando non vi chiedono di presentarvi di persona. Tornate di sopra, uscite e andate al Borderline. Parlate con Therese sul divano e bevete, poi seguitela nel privée. Mostrate al buttafuori il dépliant. Il codice per aprire la porta è tutti i verdi all'interno. Entrate, clickate sulla corda quindi sulla tenda. La morte di Therese è spettacolare, non trovate?

DISCO 5

Siete a casa. Entra la poliziotta, parlatele e poi guardate la gabbia. Tornate a parlare con lei; quando se ne va parlate ancora col topo. Andate in camera da letto e guardate nello specchio per due volte. Prendete il portafoglio dal cassetto, andate a prendere la posta quindi in soggiorno. Chiamate il Dott. Harburg e andate da lei. Clickate sul telefono che pende dalla scrivania. Dietro alla scrivania trovate il dottore. Arriva una guardia: NON tentate di disarmarla, scappate dalla porta e correte alla WynTech. Entrando nel magazzino incontrate Trevor, parlate, quando state per baciarlo... sorpresa! Dopo la sua morte prendetegli la scheda (bisogna insistere un po'...). Andate al vostro computer, vedete il 'fratellino', parlategli e poi andate da Bob e guardate la sua tastiera; quindi andate da Tom e clickate sul suo computer. Nell'ufficio di Warner leggete le nuove E-mail del vostro login, entrate nuovamente come Warner e leggete il file Goldmine.doc. Clickate sul tasto grafico e stampate il logo. Leggete il file Bdadress.doc, logout e tornate giù. Al computer utilizzate la parola d'ordine (ROSETTA) e, quando vi fanno uscire, usate la card di Trevor per entrare nella porta. Spingete il secondo bottone da sinistra e accedete al computer. Arriva Paul, parlategli sino a che non interviene il mostrillo. Parlate allora con lui e, appena usa la testa della mamma per fulminarvi, clickate sul computer. Una volta arrivati nel mondo alieno prendete la melma marrone dal tubo verde. Scendete, catturate i tre esseri che vedete per terra (quello che sembra una dentiera, la palla con la coda e quello a forma di stella) e i funghi. Unite la 'dentiera' con la 'stella', ottenendo quello che chiameremo un 'ibrido', e andate nella galleria sino al portale elettrico. Usate il fungo per attirare i molluschi che sono dietro di voi e catturatene uno. Usando l'ibrido sul portale (Click del mouse sinistro/destro) si crea un buco che vi fa entrare. L'elettricità verde vi porta al vostro alter ego. Clickando su di lui inizia l'ultimo incubo: all'ospedale, mentre il chirurgo vi guarda, clickate sul carrello e prendete la siringa; al Dreaming Tree trovate Jocilyn con una pistola, click sull'arma; alla WynTech trovate gli zombie dei vostri colleghi: freccia in giù, prendete la tessera che vi è caduta, click sulla porta a destra, usate la tessera sulla serratura elettronica e scappate mentre Tom spappola la testa di Bob. Al Borderline Therese vi 'sbatte' su un tavolo, tirate la leva alla vostra destra; quando vedete vostra madre non scappate, ma abbracciatela. L'incubo è finito, clickando sul vero Curtis (ormai lo sapete che siete solo un clone) gli 'staccate la spina'. Una volta morto

La scelta finale: Jocilyn per essere umani o il vortice per restare tra gli alieni. L'epilogo della storia spetta unicamente a voi!

prendete la poltiglia verde e scappate dalla nuova galleria. Unite la pappetta al fango che avete preso all'inizio e riparate il tubo a terra, quindi salite. Mettete l'ultima creatura nella ruota a sinistra per ricollegare l'energia e clickate sul quadro comandi. Se volete provarci da soli vi lascio qualche anno luce di tempo, altrimenti eccovi qui la sequenza da rispettare al millimetro: a sinistra/in alto e in basso/al centro ci sono due serie di spinotti colorati, una da quattro e l'altra da tre coppie. Sulla destra del meccanismo ci sono tre più quattro spinotti da collegare: attaccateli seguendo gli stessi accoppiamenti di colore. Clickate una volta sulla manopola in alto al centro, quella con una piccola freccia rossa: dovrebbe girarsi a destra. A sinistra del meccanismo c'è un cerchio bianco con un buco: fatelo girare sino a che l'apertura non si trova verso sinistra (verso le ore 10:00 di un orologio a lancette). Sopra al cerchio c'è una specie di affare spinoso arancione: clickatelo e si accenderà il circuito rosso alla sinistra del meccanismo. Clickate nuovamente il cerchio bianco sino a che l'apertura non è a destra (verso le ore 03:00 di un orologio a lancette), clickando nuovamente l'affare spinoso arancione accenderete il meccanismo centrale verde. Tornate alla manopola con la piccola freccia rossa e portatela tutta a sinistra. Assicuratevi che il triangolo a sinistra abbia il rosso nell'angolo in basso a destra. Azionate il meccanismo verde: vedrete un raggio che rimbalza sul pallino rosso. Spostate il triangolo in modo che abbia il giallo nell'angolo in basso a destra. Azionate il meccanismo verde: vedrete un raggio che rimbalza sul pallino giallo. Spostate il triangolo di modo che abbia il blu nell'angolo in basso a destra. Azionate il meccanismo verde: vedrete un raggio che rimbalza sul pallino blu. Usate le leve appena a destra clickando nell'ordine la rossa, la gialla, la blu. Spostate ancora il triangolo in modo che abbia il rosso nell'angolo in basso a destra. Azionate il meccanismo verde: vedrete un raggio che rimbalza sul pallino rosso. Spostate nuovamente il triangolo in modo che abbia il giallo nell'angolo in basso a destra. Azionate il meccanismo verde: vedrete un raggio che rimbalza sul pallino giallo. Spostate infine il triangolo in modo che abbia il blu nell'angolo in basso a destra. Azionate il meccanismo verde: vedrete un raggio che rimbalza sul pallino blu. Usate le leve appena a destra clickando nell'ordine la rossa, la gialla, la blu. A circuito completato il portale si riaccende. Passate e vi troverete con Jocilyn. Dopo che ha parlato potrete decidere se rimanere umano con lei (e le vostre vacanze si preannunciano mooolto agitate) oppure se preferite tornare tra gli alieni. Fine... sino al prossimo incubo!

Luca Fassina

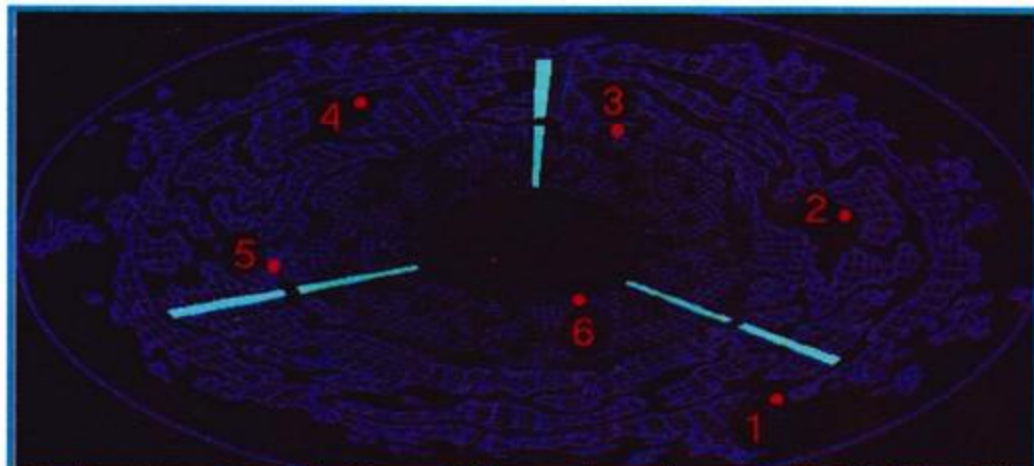
Seguite attentamente le istruzioni riportate nel TNT e non uscite dalla schermata sino a che non avete finito.

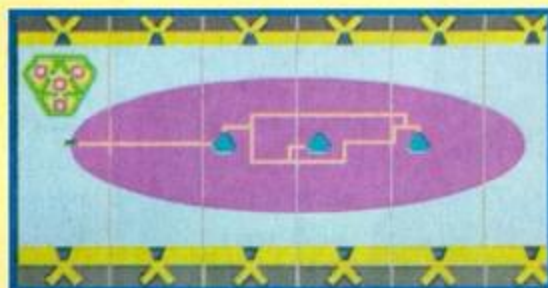
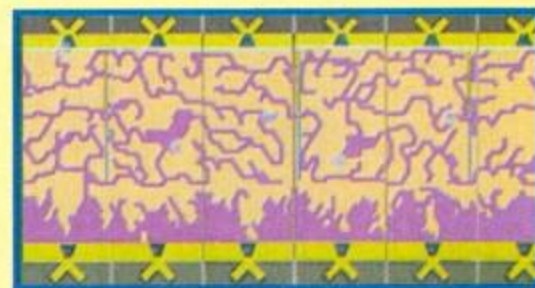
PRIMA PARTE

RAMA

Bene bene bene! Siete impazziti abbastanza? Se state leggendo queste righe sì. Nota Bene: non usare troppo questa guida stimola le cellule cerebrali. In bocca alla balena.

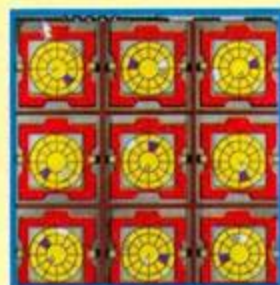
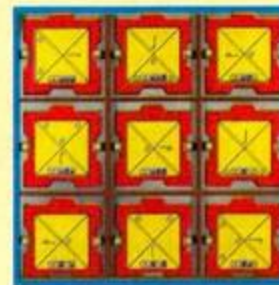
Prima di iniziare vi ricordo alcune abbreviazioni che ci permetteranno di risparmiare tempo e spazio in futuro: **A** = Avanti; **Sx** = girare a Sinistra; **Dx** = girare a Destra; **I** = tornare Indietro; **S** = andare Su; **G** = andare Giù; **C** = Clickare; **NB** = Nota Bene. Attenzione: per chi non avesse letto la recensione di Rama su K, ricordo che i personaggi corrispondono ai seguenti codici: Shigeru Takagishi = 004; David Brown = 005; Francesca Sabatini = 006; Otto Heilmann = 007; Michael O'Toole = 008; Richard Wakefield = 009; Reggie Wilson = 010; Irina Turgenyev = 011; Nicole des Jardins = 012. Ricordandovi infine che la maggior parte delle animazioni possono essere saltate pigiando il tasto **<Esc>**, non mi resta che augurarvi buon divertimento, usando il meno possibile questa guida.

Dopo l'introduzione incontrate Nicole, muovete A, Sx, A, A sino al computer. C dove si vede la mano, poi C su Mail. Ascoltate attentamente quello che tutti vi dicono. Sx e conosciamo uno strano uccello. A, A, A, A, Sx, A, C sulla scala, Dx, A, C sulla bomba; prendere la chiave numero 6 sulla destra. Tornare alla scala, S, Dx, A, Dx, siamo davanti agli armadietti. Nel nostro inventario prendiamo la chiave 2, C su armadietto 2, prendete tutto. Aprite gli armadietti 7 e 6 e prendete tutto. Aprite l'armadietto 9 e prendete Puck. Mettete i *datacube* nel computer da polso e leggeteli. Sx, A, A, Dx, A: siamo alla cabina della funicolare che si attiva digitando il codice 4143 e premendo il bottone rosso. Arrivati al Campo Base: Dx, A sino alla tavola e prendete una nota di Nicole e un datacube. Leggeteli. Sx, Sx, A, Dx, guardate nella scatola e prendete tutto (ogni volta che si passa di qui è meglio guardare: gli astronauti ci lasciano cose utili di tanto in tanto). I, Sx, Sx, A, incontriamo la Turgenyev. A, A, A e siamo sulla mappa radar blu. Per andare nelle varie aree dovremo C su un puntino rosso e C nuovamente una volta ottenuto l'ingrandimento dell'area. NB: se vedete un trangolo o un rombo verde NON fate C sulla cartina ma cambiate destinazione (comunque lo imparerete a vostre spese). Soprattutto all'inizio, invece, non abbiate paura dei centopiedi (in mappa delle strisce verdi di 4 quadratini) perché lasciano cadere qualcosa di utile. Trovate Nicole (012) e guardate l'animazione. Tornate alla piantina, andate al Punto 2. A, Sx, A si vede un cubo di materiale plastico alieno che contiene una placca rossa. Dx, Dx, A, A, c'è Reggie Wilson (010) che ci dà un datacube. Guardiamo anche dentro al cassone del tritarifiuti. Sx, Sx, A, Dx, A, Dx, A, Dx, prendete il cristallo rosso dalla sfera rotta. Sx, A, Dx, A e si arriva al garage delle macchine. Usate Puck per conoscerle. Uscite Sx, A, A, Dx, A, guardate da ambo i lati quando passate sotto il grande edificio inclinato. Tornati alla mappa andate al Punto 3. A, Takagishi parla del campo di forza che vi sbarra il passo. Se contate vedrete che dopo ogni nove scariche c'è una pausa, durante la quale il campo è oltrepassabile. Dopo che siete passati Sx e abbassate la leva per spegnere il muro. Raccogliete tutto quello che trovate, Dx, Dx, A, siete davanti all'ingresso. C sulla colonnina con il disegno rosso a destra della porta. Scegliete una placca per completare il quiz (Quiz 1 - NB: se non è quello indicato non fa nulla, sbagliando la sequenza ve ne darà un altro sino a che non arriverà a quello che abbiamo pubblicato qui. Questo vale per tutti i quiz a pannello che troverete). Aperta la porta entrate: A, A, giratevi attorno per prendere eventuali placche. Nella sala centrale a Sx c'è un dispositivo che vi mostra come funzionano Rama e la sua orbita, a Dx ci sono alcune lavagne; zoomando sul pannello sinistro create con i tasselli gialli rettangolari una rappresentazione ovale (Quiz 2): apparirà una mappa con un labirinto con dei corridoi. Sulla lavagna di destra vanno le altre tessere come da disegno (Quiz 3).

Ecco la mappa radar della pianura: 1) il campo base dove arriva la teleferica; 2) il deposito dei *Biot*; 3) la costruzione protetta dal campo di energia; 4) la piazza della Grande Ruota; 5) la Torre delle Razze; 6) lo *spazioporto*

Quiz 1: porta d'entrata del grande edificio.

Quiz 2: questa lavagna mostra una mappa utilissima nella seconda parte del gioco!

Quiz 3: la seconda lavagna mostra una pianta della Pianura nella quale vi trovate.

Quiz 4: passata questa porta si arriva ad una sorta di laboratorio...

Quiz 5: i seminterrati nascondono un campionario di Biot.

Quiz 6: la porta d'accesso alla torre delle razze.

Quiz 7: la porta d'accesso all'ascensore per il 1° piano.

Quiz 8: la porta d'accesso all'ascensore per il 2° piano.

Una volta completa, mostra una mappa della pianura centrale, con punti rossi rappresentanti le ubicazioni principali. La nuova porta chiusa richiede due placche (Quiz 4). Una volta aperta A, A, Dx, A, Sx, A, guardate come fa il *biot* a far funzionare l'ascensore. A, A, prendete la scatola. Esaminatela con gli occhi (in basso a sinistra del vostro quadro comandi) e fatela girare sino a notare il tassello triangolare. I, Sx, portate agli occhi il vostro multi-attrezzo, schiacciate il bottone sino a che non diventa una pila, prendete dal vostro inventario il cristallo rosso e montatelo sulla lampada. Usate ora la luce rossa sul bersaglio. I, A, e ripetete la procedura con il nuovo quadrato. Scendete nel liquame. Esplorate tutto e prendete le placche che ci sono nel liquido viscoso. Risalite. Vedete il *biot*, Dx, A, A, Dx, A, A, Dx, A e guardate. A Sx c'è una nuova porta: le placche sporche non fanno contatto. Tornate all'esterno, andate al muro elettrico e incastrate la scatola con il triangolo dell'interruttore. Prendete la placca che appare, andate alla pianta radar e tornate al campo base (Punto 1).

Arrivate al frigorifero in fondo a sinistra, apritelo e prendete la scatola di polvere. Tornate alla piantina e quindi andate al Punto 4, la Grande Ruota. Francesca Sabatini vi dà una scheda con un programma di decriptazione che - inserito nel vostro computer da polso - vi permette di leggere il messaggio di Heilmann (soggetto: Trinity). A, cercate nel carrello dei rifiuti. I, Dx, A, A, Dx: da una pianta del terreno esce un prisma verde (seme). Prendetelo, Sx, Sx, A, Dx, A c'è un *biot* danneggiato. Prendete la spranga a terra, Sx, A, A: siete al meccanismo della distillazione. Zoom sulla parte centrale, inserite il seme nel buco sagomato a destra e la scatola del frigorifero a sinistra. Girate la manopola a sinistra. I, C sull'apparecchiatura all'estrema destra. Schiacciando il bottone triangolare rosso esce un solvente che pulisce la pappina blu: il tubo a sinistra

La scatola che trovate nel frigorifero servirà per azionare una parte del distillatore.

Il distillatore: mettete la scatola nell'incastro 1, il seme verde nel buco 2, fate girare la manopola 3, posizionate le placche da pulire nella vaschetta 4 e schiacciate il pulsante 5.

Una volta usato il cancello come una scala potrete arrampicarvi e prendere la placca nera: servirà nel secondo CD per cambiare i codici di accesso alle porte della cittadella.

indica che rimangono quattro 'dosi' di solvente. Mettete le placche sporche nel supporto e pulitele una per una. Se manca liquido tornate alle piantine e trovate un altro seme per ripetere l'operazione. Tornate alla pianta radar e trovate la posizione di Wakefield (009). Andate da lui e ottenete una terza lente ottica. Ritornate all'area della Grande Ruota (4) e dirigetevi verso il cannoncino al centro dello spiazzo. C, si apre, inserite le tre lenti ottiche dal vostro inventario. Dopo che ha sparato ritornate alla piantina e quindi al Punto 2. A, Sx, A, prendete la placca ora libera dal cubo. Giratevi e ricontrollate la cassa dei rifiuti del *biot*. Tornate al punto 3 sino alla porta chiusa. (Quiz 5) A, A, siete sotto e potete vedere le dimostrazioni delle varie macchine schiacciando gli interruttori triangolari davanti a voi e alla vostra destra. NB: il *biot* a sinistra è pericoloso. Portatevi davanti a lui: Sx, A, A, Dx, A, Dx e attivate l'apparecchiatura davanti a voi. Spara un laser verde e solleva con una gru il ragno. Dx, A, Sx, A, A; Sx, e prendete la tavolozza, poi Zoom sulla consolle sul muro e tirate la leva. Si attiva un video collegato con la sala all'interno della Grande Ruota. Risalite, tornate alla piantina e Nicole vi darà un datacube che descrive la morte di Wilson. Rama si assesterà nella sua orbita, apparentemente ora in direzione della Terra. Andate al (Punto 5), la Torre delle Razze. Risolvendo il Quiz 6 si apre la porta. A, Dx ci sono tre pannelli che mostrano i numeri terrestri. Sul lato opposto ci sono tre macchine. Da sinistra a destra: 1) scrivete gli stessi numeri, si apre un pannello con una specie di

Quell'antipatico di Brown.

giradischi che apre la porta a sinistra; 2) bisogna riprodurre il numero di pallini che appaiono (ogni riga ne ha 11): risolto il quesito per 5 volte si apre il cassetto che mostra un cristallo sbriciolato; 3) dopo 5 somme e sottrazioni esatte si apre il cassetto e avete la prima gemma. Ora si può passare la porta. Girate bene attorno per vedere se ci sono placche in giro. Esplorate il museo. Trovate infine una porta chiusa. Quiz 7, C sul bottone e l'ascensore sale di un piano. Siamo in una nuova stanza come al piano terra. Sulla vostra Dx ci sono delle macchine per l'apprendimento dei numeri Raman (sistema a base 16). Wakefield vi spiega come funziona, poi vi lascia alle macchine di Sx: 1) semplice, basta seguire gli stessi simboli e si apre lo sportello per l'interruttore della porta a Dx; 2) scrivete quanti pallini ci sono: i bottoni variano da 0 (prima fila a sinistra) a 15 (seconda fila, ultimo a destra). NB: se il numero dei pallini è 72, i numeri Raman corrispondenti saranno 4 e 8 (72 = 4 x 16 + 8); se ci sono 111 simboli nella mostra, i bottoni Raman saranno il 6 e il 15 (111 = 6 x 16 + 15). Dopo 5 risposte esatte il cassetto ci regala un'icona umana. Sapendo che la somma è simboleggiata da un esagono semplice e la sottrazione da un cerchio all'interno di un esagono, si passa alla macchina; 3): guardate bene i simboli, copiateli su carta e traduceteli in cifre terrestri, ricordandovi che: 1 Terrestre = 0.1 Raman; 2 Terrestre = 0.2 Raman; 3 Terrestre = 0.3 Raman; 4 Terrestre = 0.4 Raman; 5 Terrestre = 0.5 Raman; 6 Terrestre = 0.6 Raman; 7 Terrestre = 0.7 Raman; 8 Terrestre = 0.8 Raman; 9 Terrestre = 0.9 Raman; 10 Terrestre = 0.10 Raman; 11 Terrestre = 0.11 Raman; 12 Terrestre = 0.12 Raman; 13 Terrestre = 0.13 Raman; 14 Terrestre =

Finalmente: la navicella per proseguire alla scoperta di Rama!

La Des Jardins vi dice di dare un'occhiata in giro: lei arriva subito. Mentre fate due passi ecco un incontro spiacevole: il secondo ordigno nucleare.

0.14 Raman; 15 Terrestre = 0.15 Raman; 16 Terrestre = 1.0 Raman; 17 Terrestre = 1.1 Raman; 18 Terrestre = 1.2 Raman... e così via (a ognuno di voi trovare il metodo più consono e veloce per addizionare e sottarre grandi numeri). Una volta risolto il terzo quesito ci viene donata una seconda gemma. Il secondo livello è un museo Raman, con l'equivalente degli stessi oggetti del primo museo. Prendete il tronchese Raman, andate al nuovo ascensore. C sulla placca del simbolo, Quiz 8. Se non avete pulito tutte le placche dovete tornare al meccanismo di distillazione. Qui vicino c'è una femmina di alieno intrappolata in un *biot* rotto. Con il tronchese Raman dovete tagliare il filo che dà corrente al meccanismo (nel vano in basso al centro), quindi fare leva con la sbarra e lei, grata, vi regalerà un collare rosso. In ogni caso, tornando all'elevatore si arriva al terzo livello. Ci sono tre nuove macchine per imparare l'aritmetica aliena sulla destra ma NB: doppia fatica, i numeri corrispondono ai colori e l'intero sistema è a base 8!!! 0 Bianco, 1 Rosso, 2 Arancione, 3 Giallo, 4 Verde, 5 Blu, 6 Viola Scuro, 7 Viola Chiaro. La macchina 1) è sempre semplice, basta seguire gli stessi simboli e si apre lo sportello per l'interruttore della porta a Dx; 2) scrivere quanti pallini ci sono è semplice sino a 63 (= 7.7), poi uno incomincia a sclerare se non tiene presente che 1 Terrestre = 0.1 Octospider; 2 Terrestre = 0.2 Octospider; 3 Terrestre = 0.3 Octospider; 4 Terrestre = 0.4 Octospider; 5 Terrestre = 0.5 Octospider; 6 Terrestre = 0.6 Octospider; 7 Terrestre = 0.7 Octospider; 8 Terrestre = 1.0 Octospider; 9 Terrestre = 1.1 Octospider; 10 Terrestre = 1.2 Octospider; 11 Terrestre = 1.3 Octospider. In particolar modo 66 Terrestre = 1.0.2 Octospider; 77 Terrestre = 1.1.5 Octospider; 111 Terrestre = 1.5.7 Octospider. In premio c'è una stella ottagonale. 3): guardate bene i colori, copiateli su carta e traduceteli in cifre Octospider, quindi in Terrestri. Sappiate che la somma è data da un rettangolino rosso/bianco/rosso, mentre la sottrazione è blu/bianco/blu; i conti possono essere un po' lunghi, basta ricordare che il tutto è a base 8. Quindi, come appare in uno dei quesiti più ricorrenti: Rosso, Viola Chiaro, Verde, Viola Chiaro, Viola Chiaro + Rosso, Arancione, Viola Scuro, Verde = Numeri Octospider 1.7.4.7.7 + 1.2.1.6.4 = Numeri Terrestri 7.999 + 5.236 = 13.235 (in numeri Terrestri), che tradotto in numeri Octospider fa 3.1.6.6.3 quindi: Giallo, Rosso, Viola Scuro, Viola Scuro, Giallo. Una volta compiuta l'immane fatica, si ottiene la terza gemma. Il terzo livello è un museo Octospider. Sul pavimento davanti al videogioco

Arthur C. Clarke ci parla di Rama, alle sue spalle un bellissimo esemplare di Avian.

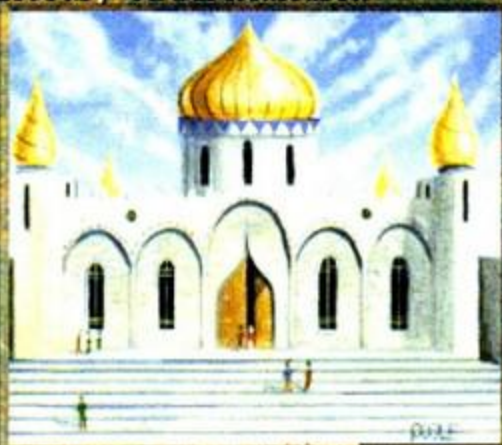
Questi sono gli ultimi messaggi dei poveri O'Toole e Takagishi: li incontrerete ancora più avanti, ma non così... in forma.

(Puck sa qual è) c'è una gemma viola e verde. Tornate all'ascensore e usate le tre gemme nelle apposite scanalature: si aprirà una paratia con uno strano oggetto che riporta le scale dei tre sistemi usati sino ad ora: Terrestre, Raman e Octospider. Tornate alla mappa radar e recatevi alla Grande Ruota. Raggiunto nuovamente il cannone A, A, G, A, sino ad arrivare al perimetro della ruota. Sx, A, A, A; Dx si vede la porta, A, A, Zoom sullo schermo, C il bottone di destra e guardate.l'animazione di un *biot*/mantide che libera i *biots*/ragni dal garage. I, Sx, A, A, Sx, A, A, A, Dx, A, A, A, A, A, A sino alla piantina. NB: attenzione ai nuovi punti rossi, sono i ragni liberi: pericolosi. Tornate al garage (Punto 2), entrate A sino in fondo, prendete il cancello sul pavimento. Tornate nella stanza centrale della Grande Ruota, appoggiate il cancello a sinistra, salite e prendete la placca nera. Tornate nuovamente alla piantina e al campo del Punto 1.

Da lì prendete la teleferica e risalite al Campo Base, premendo nuovamente il bottone rosso. Fate un giro poi tornate giù: ora il Punto 6 (iceport) è accessibile - se avete provato ad andarci prima potreste aver avuto problemi con Heilmann e Brown - Sx, A, Dx e ci trovate la Des Jardin che vi parla. Guardate il nuovo datacube, poi esplorate il porto. C'è un secondo ordigno nucleare, una discesa dalla quale si arriva alla banchina di partenza e un mezzo con Nicole che vi aspetta...

Luca Fassina

Il cancello dei Biots è stato aperto: non trovatevi mai davanti alle loro affilatissime mandibole.

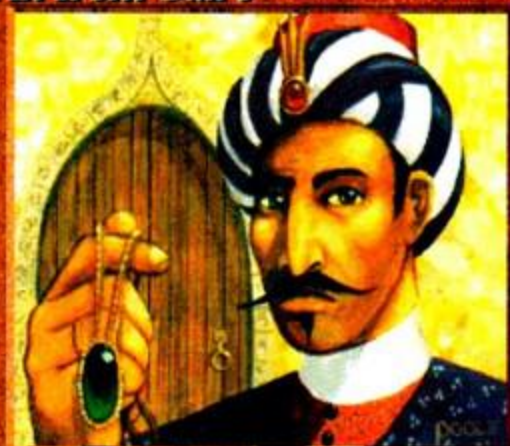
REDATTORE

PER VOI **50** CONFEZIONI DEL "K STARTER SET" DI

Avete sempre sognato di diventare un giornalista? Volete veder pubblicato un vostro articolo sulle pagine di K? Avete voglia di scrivere e di comunicare oltre che di giocare? E allora non perdetevi questa... magica occasione!

K cerca dei nuovi, originali, divertenti, folli, improbabili e imprevedibili collaboratori. Il vostro banco di prova? Una recensione, un articolo, un commento, una poesia, un disegno (sia su carta o in formato digitale), insomma una vostra idea seria o simpatica su uno a scelta di questi tre aspetti del "fenomeno Magic":

1) I disegni delle carte pubblicati in queste due pagine. (Apprezzate le cose belle? Dimostratecelo...).

2) Il gioco di carte da cui è stata tratta la conversione per PC. (Sapete già giocare a Magic? Spiegateci perché vi piace...).

3) La recensione del gioco per computer che troverete a pag. 54 del numero 91(dicembre '96) della rivista. (Vi considerate degli intenditori di videogames? Datecene una prova...).

FANTASTICO

Siate creativi perché abbiamo spazio solo per 50 nuovi adepti. Pubblicheremo ciò che ad insindacabile giudizio della redazione sarà pubblicabile e ricompenseremo i fortunati con 50 confezioni del "K STARTER SET" di Magic, composto da 2 mazzi e da 10 bustine del gioco Magic: L'Adunanza (da cui è stata tratta la conversione per PC), per un totale di ben 270 carte in italiano e di 2 manuali di regole. Insomma, vi stiamo offrendo il modo migliore per accostarvi a questo geniale gioco di carte. Quindi mano alla tastiera (o alle matite da disegno) e giù con le idee... La vostra carriera di Redattore Magico sta per cominciare e 13.500 carte di Magic sono lì ad aspettarvi!!!

• Saranno ritenuti validi solo gli scritti e i disegni accompagnati dal tagliando di partecipazione. NON sono valide fotocopie o similari!

• I testi non dovranno essere superiori come dimensioni ai 1.000 caratteri, dovranno esserci inviati su un dischetto ad alta densità e salvati in formato testo (.TXT) o Word per Windows (.DOC).

• I disegni non potranno essere superiori come dimensioni ad 1 Megabyte e dovranno essere salvati in formato TIFF, GIF, o PCX.

• Sul dischetto dovranno essere riportati nome, cognome, città e numero di telefono.

• I vostri lavori dovranno essere spediti entro e non oltre il 15/03/97 (farà fede il timbro postale).

• Sui prossimi numeri di K troverete altri tagliandi, per cui se avete più di una idea che ritenete valida, potrete partecipare più volte. _Si potrà venire pubblicati anche più di una volta (e ricevere più premi)_: basta che ciò che ci mandate sia all'altezza.

Inviare in busta chiusa a: K - "Redattore Fantastico" Via Pagliano, 37 20149 Milano.

Tagliando di controllo

Il Redattore Fantastico è:

Nome ....

Cognome ....

Città ....

Tel. ....

La mia idea per K riguarda...

☐ i disegni delle carte

☐ il gioco di carte

☐ la recensione del gioco

3

Inferno I è una delle più complete compilation di livelli aggiuntivi mai realizzate. Raccoglie centinaia e centinaia di file destinati a rinvigorire con nuova linfa vitale giochi del calibro di **Doom, Doom 2, Descent, Descent 2, Heretic, Hexen, Duke Nukem 3D** e **Dark Forces**. Oltre ai livelli, sul CD-ROM sono anche presenti le versioni shareware di tutti i prodotti sopracitati, più quelle di **Wolf 3D** e di **Quake**.

IL RITORNO DEL REDATTORE

50 COPIE DI INFERNO 1, IN OMAGGIO AI NOSTRI NUOVI INVIATI DAGLI INFERI!

Vi ricordiamo che per registrare il file-demo è necessario installare dal Cover disk il livello, e poi da DOS (all'interno della directory in cui risiede Doom2) digitare DOOM2 -RECORD <nomefile> -FILE K3.WAD, mentre per rivederlo e controllarlo dovrete digitare DOOM2 -PLAYDEMO <nomefile>.

Come accedere ai gironi della compilation sparatutto.

• Dopo il clamoroso successo ottenuto l'anno scorso dal "Redattore Infernale" (oltre 2.500 partecipanti), gara in cui i nostri lettori hanno dimostrato tutto il loro talento finendo in tempi strabilianti alcuni livelli di Doom2, riproponiamo questo tipo di manifestazione in occasione dell'uscita in edicola di *Inferno I*, una nuova compilation di livelli per Doom, Doom 2, Heretic, Hexen, Duke 3D ecc. di cui vi abbiamo già parlato sul numero scorso.

• In questi ultimi giorni siamo stati subissati di telefonate che chiedevano maggiori informazioni su questo CD-ROM, per cui, d'accordo con i curatori della compilation, abbiamo deciso di "mettere da parte" 50 copie di *Inferno I* ed è nostra intenzione regalarvele... a patto che riusciate a dimostrarvi dei degni redattori infernali.

• Per guadagnarvi uno scintillante CD-ROM dovrete terminare nel minor tempo possibile il primo livello di un episodio aggiuntivo per Doom2 che abbiamo selezionato da *Inferno I*.

• Dove trovare questo episodio? Ma sul Cover Disk di K, naturalmente!

• Dunque, vi invitiamo a giocare e a mandarci la registrazione della vostra performance. Per portare a compimento la missione non dovrete utilizzare cheat o altre gabole, ma solo la vostra abilità di consumati giocatori. Dovrete inviarci partite risolte al 100% in mostri uccisi, oggetti recuperati e segreti scoperti. Chi impiegherà il tempo minore a completare il livello potrà fregiarsi del titolo di "Redattore Infernale 1997". Che aspettate? Caricate immediatamente il vostro Cover Disk e gettatevi in questo splendido nuovo livello: in palio la possibilità di mettere le mani sul già mitico e agognato *Inferno I*!

RIDIVENTA REDATTORE INFERNALE!

• Per giocare dovrete utilizzare una copia di DOOM 2 ver. 1.666 o successive.

• Il livello di difficoltà verrà selezionato automaticamente dal programma, per cui non tentate di ingannare su questa cosa: nel file-demo viene sempre registratato un'informazione al riguardo.

• Il nome del file-demo da voi preparato dovrà riportare nelle prime sei lettere il vostro cognome, seguito da -3 (ad esempio Giampaolo Moraschi dovrà creare un file chiamato MORASC-3.LMP, mentre Franco Roi dovrà creare un file denominato ROI-3.LMP).

• Ricordate di scrivere nome, cognome, indirizzo, numero telefonico e tempo impiegato nel terminare il livello sull'etichetta del dischetto.

• Il dischetto dovrà essere un floppy da 3,5 pollici ad alta densità.

• Il frutto dei vostri sforzi dovrà essere inviato entro e non oltre il 13/03/97 (farà fede il timbro postale).

• Le lettere dovranno essere inviate a: IL RITORNO DEL REDATTORE INFERNALE - c/o EDI.PROGRESS, Via Pagliano 37 - 20149 Milano

COS'E' "INFERNO 1"?

Semplicemente è la più grande collezione di livelli aggiuntivi, di shareware e utility degli "sparatutto" più famosi nel mondo videoludico. Nel Cd si può trovare software per: Duke 3D, Quake, Dark Forces, Doom I e II, Descent, Hexen, Heretic e Wolfstein 3D. Oltre 2.000 livelli per tutti i giochi sopracitati vi aspettano in edicola, e l'interfaccia semplificata vi permetterà di installare tutto ciò che vorrete nella maniera più semplice possibile!

IL SIMULATORE DI VOLO 3D CHE FUMA CARRI-ARMATI CUBANI...

A-10 CUBA!

PRENDI POSTO NELLA CABINA DI UNA DELLE PIU' GROSSE ED IMPLACABILI MACCHINE AEREE DA COMBATTIMENTO: L'A-10 WARTHOG.

SOLCA I CIELI INVASI DA MISSILI TERRA-ARIA PATTUGLIATI DAI MIG E ANNIENTA LE FORZE CHE TENGONO IN PUGNO LA BASE NAVALE DI GUANTANAMO.

PERCHE', SOTTO LA SPESSA PELLE DI ACCIAIO DI OGNI WARTHOG, PULSA LA STESSA SETE DI DISTRUZIONE DI UN CARRO-ARMATO KILLER...

- REALISMO DELLA DINAMICA DI VOLO
- IMPONENTE GRAFICA 3D
- MISSIONI DENSE DI AZIONE SU UN TERRENO IRREGOLARE DI BEN 15.000 MIGLIA QUADRATE
- POSSIBILITA' DI GIOCO VIA MODEM O IN RETE FINO A 8 GIOCATORI

PSi PARSOFT INTERACTIVE

ACTIVISION

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

MANUALE IN ITALIANO
PC CD-ROM

CADARIO

Non mancaTe l'occasione!

Ragazzi! Vi abbiamo dato il modo di imparare come si creano videogiochi, grazie ai dodici inserti di "Diventa autore multimediale". Ora avete la possibilità di mettere in pratica ciò che avete appreso! In pratica, K vi sta offrendo l'occasione di farvi trovare una possibile collaborazione!
In simbiosi con l'affermata software house italiana Mediola (produttrice e ideatrice di titoli quali "Il Ballerino" di Jovanotti, "Woodspell" con i suoi folletti e il futuristico "Side Effects"), K vi offre la possibilità di creare il "*Quake*" dei prossimi anni. Dovrete inviare all'indirizzo posto in calce un soggetto per la ideazione di un videogame. Tra tutti coloro che ci scriveranno, verranno selezionati i tre soggetti più meritevoli, e i loro ideatori usufruiranno di un soggiorno offerto da Mediola a Cagliari (dove l'acqua è davvero cristallina e la spiaggia è da sogno!, ndr.), e scopriranno come si realizzano i videogiochi... E chissà che il gioco in produzione non sia proprio il vostro!!!
Inoltre, i tre invitati saranno omaggiati di tutti i programmi che Mediola ha prodotto finora.
Cosa aspettate, allora? Inviate i vostri elaborati ed il tagliando al seguente indirizzo:

L'OCCASIONE AL VOLO!
Edi.Progress s.r.l.
Via Pagliano, 37
20149 Milano

Nel numero di Aprile saranno rese note le tre storie più interessanti, accuratamente selezionate dai redattori di K e dallo staff Mediola. Scrivete e non perdetevi questa "sugosissima" opportunità! Cogliete l'occasione al volo!!!

TAGLIANDO DI PARTECIPAZIONE

DA TAGLIARE ED INVIARE ASSIEME AL PROGETTO

Nome e cognome ______________________ Età ________
abitante in via ______________________________
Città ______________ C.a.p. __________ Prov. __________
Telefono ________________ Fax ________________

Invio il mio progetto che verrà selezionato da K e Mediola. Il mio progetto potrà essere pubblicato da K e potrò essere invitato a presentarlo a Cagliari presso la Mediola, con tutte le spese di viaggio e soggiorno a carico di Mediola.
Il materiale inviato non verrà restituito. La titolarietà del progetto rimarrà sempre del firmatario, che si rende garante della sua originalità nei confronti di terzi, sollevando R.C.S., Edi. Progress e Mediola da qualsiasi eventuale rivalsa di terzi.

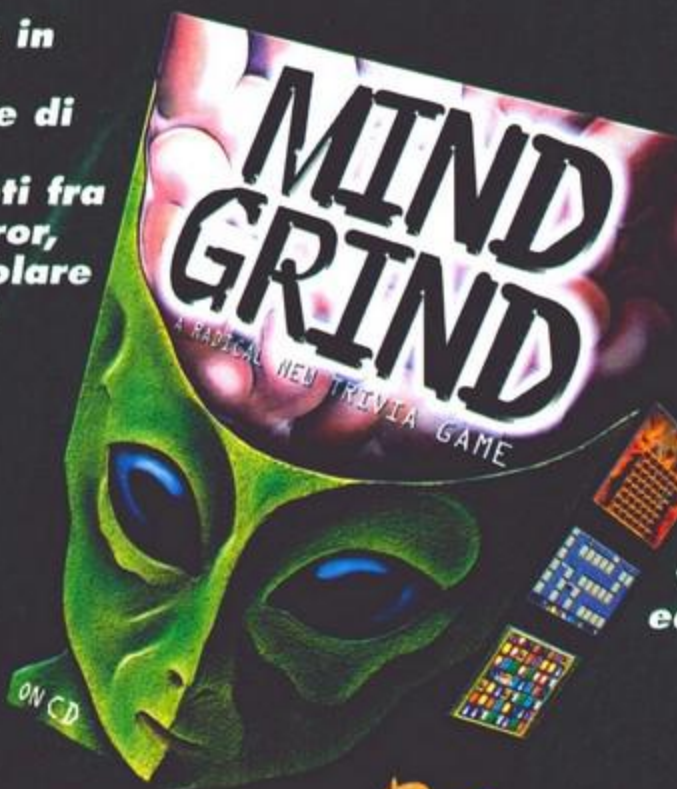
Firma (del genitore se minorenne) ______________________

Nel 2232 sarà un quiz che assegnerà il dominio del pianeta Terra alla specie galattica più meritevole. Alieni sapienti ti sottoporranno ad una valanga di domande per accertare il tuo grado di cultura. Mind Grind è un

Trivia game a quiz di concezione completamente nuova. Metterai alla prova la tua capacità strategica in una entusiasmante serie di prove e affronterai la forza delle 3.000 domande di Mind Grind.

Se 3.000 domande ti sembrano poche...

- Interamente in italiano.
- 10 categorie di domande comprendenti fra le altre horror, cultura popolare e divertenti rompicapo.

MIND GRIND
A RADICAL NEW TRIVIA GAME
ON CD

- Gioca contro il computer o contro un amico.
- Grafica 3D con video, animazioni ed effetti sonori.

00161 Roma - Via Antonio Musa 13
Tel. 06/44243033 - Fax 06/44242836
email: info@mfitalia.com
http: //www.mfitalia.com
Ufficio di Milano:
Tel. 02/22473137 - Fax 02/26226742

LA NUOVA FRONTIERA DELLA MUSICA

Rock online ITALIA

Sempre al vostro servizio, Rock On Line vi sforna mensilmente su K, ma giornalmente sul sito Internet http://www.rockol.it, le novità del mondo della musica.

Gli Italian Internet Music Awards promossi da Rock Online Italia (www.rockol.it) hanno avuto un successo incredibile!
Che dire, quindi? Innanzitutto grazie di cuore. Quando, due mesi fa, abbiamo deciso di varare i primi Italian Internet Music Awards non ci aspettavamo certo un'adesione così vasta. Invece...
Invece, in meno di sessanta giorni abbiamo registrato oltre 500.000 voti (esattamente 521.656) da quasi i 200.000 utenti (esattamente 198.753). Una cifra impressionante. Che rende questa specie di Oscar telematici della musica davvero importanti.
Ovviamente la maggioranza dei votanti sono stati italiani, ma non sono mancati anche voti dall'estero (persino dall'Australia, dalla Finlandia e dal Sud Africa). Le "urne elettroniche" hanno visto promossi artisti come R.E.M., Pearl Jam, Alanis Morissette, Luciano Ligabue, Jamiroquai, Underworld... ma anche clamorose bocciature (nelle varie categorie dedicate al peggio dell'anno). Ecco, comunque, tutti i vincitori divisi per categoria:

Disco dell'anno: "New Adventures in Hi-Fi" dei R.E.M.
Disco straniero dell'anno: "New Adventures in Hi-Fi" dei R.E.M.
Disco italiano dell'anno: parimerito tra "Anime salve" di Fabrizio De André e "Dove c'è musica" di Eros Ramazzotti
Canzone dell'anno: "Born slippy" degli Underworld

Artista dell'anno: Jamiroquai
Artista uomo dell'anno: Luciano Ligabue
Artista donna dell'anno: Alanis Morissette
Gruppo dell'anno: Pearl Jam
Artista italiano dell'anno: Luciano Ligabue
Debutto dell'anno: Alanis Morissette
Concerto dell'anno (visto in Italia): Pearl Jam
Programma televisivo dell'anno: Mai Dire Goal (Italia 1)
Programma radiofonico dell'anno: Planet Rock (Raidue)
Videoclip dell'anno: "Virtual Insanity" Jamiroquai
Miglior sito Internet dedicato alla musica: "We Will Rock You Fanzine"
Peggior evento musicale dell'anno: Festival di Sanremo
Peggior disco dell'anno: "Prendilo tu questo frutto amaro" di Antonello Venditti
Peggior artista dell'anno: Antonello Venditti
Peggior canzone dell'anno: "Stella gemella" di Eros Ramazzotti
Peggior concerto dell'anno: Sex Pistols
Peggior videoclip dell'anno: "La fabbrica di plastica" di Gianluca Grignani
Peggior programma televisivo: Help di Red Ronnie (TMC2-Videomusic)
Peggior programma radiofonico: DeeJay Time con Albertino (Radio DeeJay)
Peggior sito Internet dedicato alla musica: The Music Net

Visto l'enorme successo ottenuto con gli Italian Internet Music Awards, noi di Rock Online Italia lanceremo in occasione del Festival di Sanremo qualcosa di ancora più forte. Restate sintonizzati...

News Rock online ITALIA News

CROLLANO IN USA LE VENDITE DEI "VECCHI" CD

Nel 1996, negli USA, è calata drasticamente la vendita dei cd di catalogo, ovvero di tutti quei cd che hanno già qualche anno sulle spalle.
La SoundScan, la società di rilevamento ufficiale, afferma che per questo tipo di cd la flessione è di oltre il 5% sull'anno precedente, ma alcune etichette hanno sfondato la quota del 20%.
Gli esperti affermano che "è finita la curiosità nei confronti del cd d'annata".
In altre parole, dopo che gli ascoltatori hanno impiegato circa un decennio per ricostruirsi la collezione passando dal vinile al cd, è giunta la parola "fine".
Per fare un semplice e classico esempio, quasi nessuno compra più "Dark Side Of The Moon" dei Pink Floyd: ormai l'hanno tutti.

LA MUSICA DELL'HARD ROCK CAFÈ SBARCA IN TV

"Hard Rock Live" è il titolo del programma televisivo settimanale che debutterà a partire dal prossimo marzo sul canale musicale VH-1, per iniziativa della Hard Rock International, la multinazionale cui fa capo la nota catena "Hard Rock Cafè", in procinto di varare un proprio piano di diversificazione delle attività, che includerà anche una joint venture con la Rhino Records per la creazione di una nuova etichetta discografica. Si tratta di una produzione da 35 milioni di dollari che avrà la durata minima di un anno e verrà registrata a New York negli studi Sony: tra gli sponsor, la Warner Bros. e la Pontiac. Hard Rock International ha recentemente liquidato l'originale fondatore del progetto "Hard Rock Cafè", Peter Morton, che ne deteneva ancora il marchio,per 413 milioni di dollari (oltre 600 miliardi di lire); Morton è ormai dedito alla sola gestione dell'Hard Rock Hotel, a Las Vegas.

IN EUROPA LA MUSICA VALE PIU' DEL CINEMA

Nel 1995 l'industria discografica e musicale europea ha generato un fatturato complessivo di 23,89 miliardi di dollari, lo 0,34 per cento del prodotto nazionale lordo dei paesi dell'Unione e un giro d'affari superiore a quello sviluppato congiuntamente dal settore cinematografico e dall'industria video.
Lo rivela uno studio condotto dall'Ufficio Musicale Europeo (un organismo che rappresenta numerose associazioni nazionali nel settore musicale) sulla base dei dati di mercato relativi a industria discografica, edizioni musicali, concerti, sussidi, sponsorizzazioni e strumenti musicali. Rispetto al volume d'affari totale prodotto dal settore, le vendite di dischi e video, 12,07 miliardi di dollari in valore, rappresentano poco più della metà, anche se bisogna considerare che i dati forniti dalla federazione internazionale IFPI sottostimano il mercato non calcolando le importazioni parallele dai paesi extraeuropei, le vendite realizzate da numerose etichette indipendenti né la produzione pirata. Secondo la ricerca compilata dall'istituto, nell'Unione Europea operano più di 3.000 case discografiche che pubblicano annualmente oltre 25.000 titoli, fra album e singoli, e impiegano direttamente 45.000 persone; ma nel complesso il settore musicale dà lavoro a oltre 300.000 addetti, la maggior parte dei quali (80.000 persone) trovano impiego presso 7.000 punti vendita specializzati al dettaglio. Questi ultimi rappresentano ancora la spina dorsale del sistema distributivo, anche se in alcuni paesi (Francia e Spagna) la quota di mercato assorbita dagli ipermercati e dalla grande distribuzione supera già la metà delle vendite dei prodotti musicali e in altri, Svezia e Finlandia, ha oltrepassato il 40 per cento.
Dopo il settore discografico il comparto più redditizio dell'industria musicale, secondo lo studio, è quello degli strumenti musicali, che nel '95 ha generato un fatturato stimato in 3,18 miliardi di dollari.
Un giro d'affari praticamente identico, 2,9 miliardi di dollari, è sviluppato dal settore delle edizioni musicali (la cifra non comprende le royalty fonomeccaniche che derivano dalla vendita dei dischi, già calcolate nel fatturato discografico, e che secondo alcune stime dovrebbero valere almeno 635 milioni di dollari), dalle sponsorizzazioni private e dai sussidi pubblici, il 90 per cento dei quali sono indirizzati alla musica classica (con Italia e Germania in testa fra i maggiori finanziatori pubblici della musica colta). All'ultimo posto della graduatoria si colloca l'industria della musica dal vivo, ma la spesa del pubblico calcolata dall'istituto, 2,8 miliardi di dollari, è probabilmente sottostimata per la mancanza di informazioni ufficiali sul settore in molti dei paesi dell'Unione.

a cura di
Antonio Perna

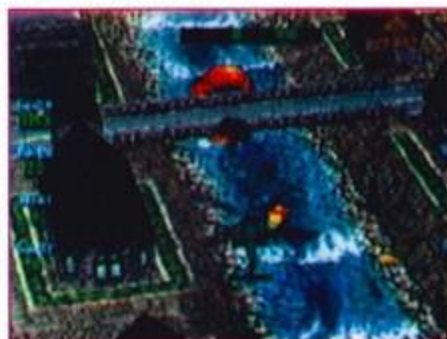
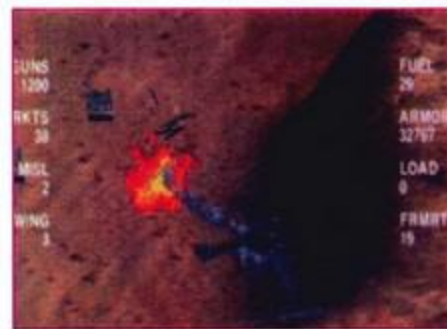
La Capcom ribadisce ancora una volta la sua superiorità nel campo dei beat'em up bidimensionali. Street Fighter Alpha 2 è un'ottima conversione che rinverdisce i fasti della saga di picchiaduro più giocata della storia dei videogiochi.

STREET FIGHTER ALPHA 2

In attesa che anche la saga immortale di Street Fighter ci offra un capitolo in tre dimensioni, questo Street Fighter Alpha 2, rigorosamente bidimensionale, ci dimostra che questo genere di giochi ha ancora molto da dire. Alpha 2 è quello che si dovrebbe definire un sequel del prequel. Mi spiego: Alpha 2 segue lo sviluppo della storia seguita in Street Fighter Alpha, e narra le vicende che hanno determinato la nascita degli eroi che daranno vita in futuro a Street Fighter 2. Vedremo quindi tutti i personaggi della saga di picchiaduro più famosa del mondo in versione ringiovanita, con la partecipazione di altri personaggi famosi tratti da altri videogiochi Capcom, come Final Fight. In più ci saranno anche alcune aggiunte, come il monaco indiano Dhalsim (un ritorno) o la giovanissima Sakura (completamente inedita).
Lo stile grafico riprende le ultime produzioni Capcom, strizzando l'occhio alla grafica tipo cartone animato, con personaggi perfettamente caratterizzati nelle espressioni e nei movimenti; naturalmente le mosse speciali sono altamente spettacolari, e offrono effetti molto coreografici. Come in tutti i picchiaduro Capcom è presente l'opzione Turbo per gestire la velocità del gioco, configurabile a piacere così come il livello di difficoltà; inoltre in Alpha 2 non solo è possibile giocare in due, uno contro l'altro nel versus mode, ma è possibile allenarsi con una utilissima funzione di training, grazie alla quale provare tutte le mosse speciali del proprio personaggio per studiarne le capacità di combattimento. Nel complesso il gioco è molto veloce ed impegnativo, e le diverse caratteristiche e i differenti poteri dei diciotto personaggi disponibili (esclusi quelli segreti) permettono di sviluppare tecniche di combattimento molto variate. Il tutto a vantaggio di giocabilità e longevità ; se vi piacciono i picchiaduro classici, e siete appassionati della saga di Street Fighter, sapete qual è il vostro prossimo acquisto da fare.

Chi si ricorda del mitico Desert Strike, Jungle Strike e Urban Strike sulle console a 16 bit ? Soviet Strike è il seguito ideale di questi famosi giochi di combattimento, che avevano riscosso un enorme successo grazie alla loro impostazione a metà tra la simulazione e l'arcade.

SOVIET STRIKE

Il gioco vi vede nei panni di un pilota di elicotteri da combattimento, impegnato in missioni chirurgiche in territorio sovietico, per evitare che il terrorismo dilaghi tra le forze militari e diventi un pericolo per il mondo intero. Alla guida del vostro potente Apache dovrete affrontare una nutrita serie di lunghissime missioni, suddivise in diversi obiettivi, che vi impegneranno in cruenti scontri. Ma oltre che ai nemici, dovrete prestare attenzione anche al consumo del carburabnte e delle munzioni, se non vorrete restare in braghe di tela sul più bello. Un mix quasi perfetto tra azione pura e pianificazione strategica.
La grafica di Soviet Strike è stata adeguata alle potenzialità offerte dalla Playstation: gli ambienti sono inquadrati con una vista isometrica molto convincente, con tutti gli oggetti e gli edifici rappresentati in grafica poligonale texturizzata. Le animazioni sono buone, specie quelle delle esplosioni, molto spettacolari: vedrete cadere in pezzi gli edifici che demolite, in una cascata di detriti e di fiamme. La musica è di buona qualità, così come gli effetti sonori. La giocabilità di Soviet Strike è immediata, anche se le missioni sono spesso fin troppo complicate, e andranno ripetute sempre da capo una volta persi i tre elicotteri che avete a disposizione. La possibilità di salvare a metà delle missioni più lunghe avrebbe probabilmente reso Soviet Strike un gioco quasi perfetto; ma anche così è un titolo di quelli buoni, consigliato a tutti gli amanti dei giochi di guerra, realizzato degnamente e in grado di divertire e coinvolgere a lungo.

NEWS

A CURA DI FABRIZIO FARENGA

QuickPak acquista Amiga Technologies?

Una nuova puntata si aggiunge a quella che ormai potremmo definire la storia infinita di Amiga e dei suoi acquirenti. Ricordiamo brevemente che il 1996, ormai alle nostre spalle, ha visto l'ascesa e la caduta di Escom, e l'inizio dell'avvento di Viscorp come nuovo proprietario di Amiga Technologies. Purtroppo, seppur fino a qualche mese fa sembrasse ormai cosa fatta, l'acquisizione non è stata mai realmente formalizzata, a causa di problemi burocratici (la Escom è entrata in bancarotta solo in un secondo momento, quando la trattativa con Viscorp era già avviata, e questo ha creato non pochi problemi) e a una mancanza di accordo sui termini di pagamento e sulla reale entità economica dell'intera operazione. Tutto questo ha portato a un'incrinazione dei rapporti tra Viscorp e le altre compagnie che lavorano attorno al mercato Amiga, e a una vera frattura interna con i propri dirigenti che si occupavano più da vicino del lato tecnico/commerciale di Amiga. In particolare, prima di Natale hanno rassegnato le proprie dimissioni Carl Sessenrath (già ex-progettista Commodore) e Jason Compton, rispettivamente direttore tecnico e responsabile delle pubbliche relazioni, due personaggi che si possono definire "Amighisti di ferro".

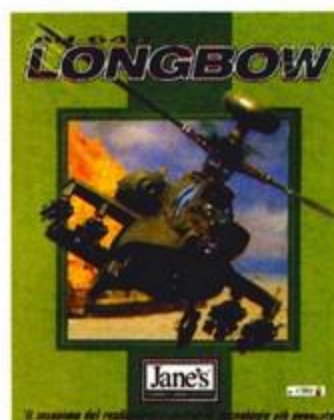
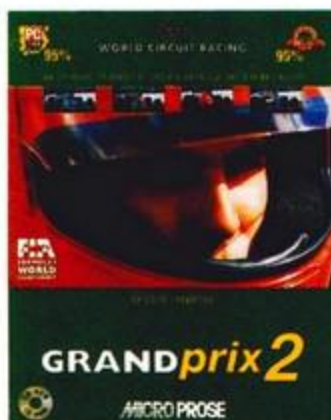
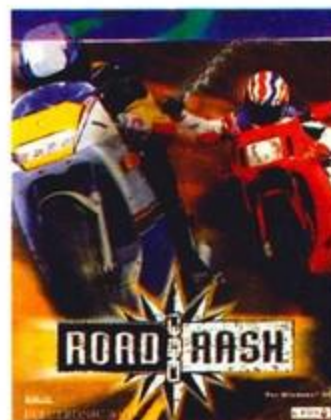
Adesso, e la notizia è dei primi giorni del 1997, sembra che la QuikPak, azienda statunitense molto attiva nel supporto di Amiga e nella realizzazione di hardware per queste macchine, si sia fatta avanti ufficialmente nei confronti del liquidatore della Escom per richiedere l'acquisizione di Amiga Technologies e di tutta la tecnologia relativa ai sistemi Amiga. A quanto pare QuikPak non ha comunque intenzione di pagare 20 milioni di dollari in contanti (questa la cifra richiesta dal liquidatore di Escom), ma confida che, entro un periodo sufficientemente breve, le richieste di denaro saranno ridimensionate. Cosa succederà allora? Continuate a seguirci su queste stesse pagine nei mesi a venire, e lo saprete...

Nuove offerte IAM

La Intangible Assets Manufacturing continua la sua promozione iniziata nel mese di dicembre, e in particolare offre in bundle a un prezzo estremamente vantaggioso DiskSalv 4, il popolare programma di recupero dei dischi danneggiati creato dall'ex-ingegnere Commodore Dave Hayne, e MRBackup, un potente programma di backup dei dati per il vostro Amiga. Il bundle, venduto a soli 49 dollari, è denominato "Save Your Behind", che in Italiano suona "Salvatevi il di-dietro". Un titolo particolarmente esplicativo per dei programmi che garantiscono la sicurezza del vostro Hard Disk.Per chi non lo sapesse, con ogni ordine eseguito dalla IAM si riceve in omaggio un *mitico* stemma metallico che raffigura la tipica palla bianca e rossa insieme a un piccolo "checkmark" dai colori dell'arcobaleno.
Questi stemmi autoadesivi, risalenti al 1985, sono stati di recenti acquisiti dalla IAM, e provengono da qualche magazzino Commodore dismesso di recente.
Per ulteriori informazioni: **http://www.iam.com**

UNA LETTERA APERTA DELLA QUIKPAK

Il CEO della QuikPak, Dave Ziembicki, ha diffuso il testo di una lettera aperta, reperibile su Internet. Pubblichiamo in questa sede i passi più salienti.
"Gli ultimi due anni sono stati piuttosto duri per la comunità Amiga.
Dal momento della dismissione della Commodore, la proprietà e il futuro di Amiga sono stati continuamente incerti. La sola cosa rimasta costante è stata la fedeltà degli utenti. [...] Quando Amiga Technologies era posseduta da Escom, QuikPak fu scelta per produrre gli Amiga 4000T e parte dei componenti degli Amiga 1200. Durante il collasso di Escom, e le successive trattative con Viscorp, QuikPak ha continuato a produrre e prestare assistenza ai computer Amiga. [...] E' ormai chiaro che i negoziati tra Viscorp ed Escom hanno raggiunto una fase di stallo. Come creditore di Amiga Technologies, QuikPak ha un serio interesse in una corretta gestione del futuro di Amiga.
Per questo motivo abbiamo fatto un'offerta presso il liquidatore tedesco di Amiga Technologies e stiamo attendendo una risposta. Cosa significa questo per l'utente finale? QuikPak ritiene che Amiga sia più di un semplice Set Top Box. Noi crediamo che l'A4000 e i suoi successori abbiano un posto nel mercato. Crediamo inoltre che un modello sulla linea dell'A1200 possa anche giocare un ruolo importante nel futuro di Amiga. [...]"

ASTROCOMPUTER

L. 89.000

L. 99.900

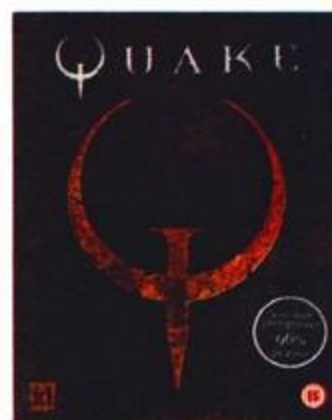
L. 99.900

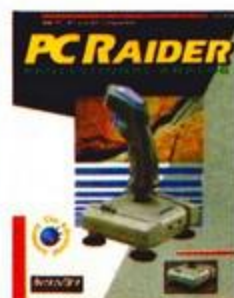
L. 85.900

L. 89.000

L. 105.900

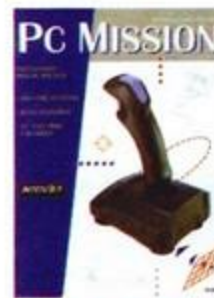
L. 105.900

L. 89.000

L. 89.000

A.T.F.	109.000
AFTERLIFE	95.000
ALIEN TRILOGY	89.000
BAKU BAKU	85.000
BED LAM	89.000
BUG	89.000
CAESAR II	89.000
DAYTONA USA	89.000
DESTRUCT. DERBY 2	89.000
ERASER	89.000
EURO '96	85.000
F1 GRAND PRIX 2	89.000
F 22-LIGHTING	112.000
FIFA '96	89.900
FIFA '97	79.000
GENEWARS	99.900
GRAND PRIX II	89.000
LONGBOW	109.000
MADDEN '97	89.000
NBA LIVE	99.900
NEED FOR SPEED S.E.	89.000
OLIMPIC GAMES	85.000
OUTDOORS BASS 96 T.	99.900
PGA EUROP. T.	99.900
PRO PINBALL	99.000
QUAKE	89.000
RED LAT	89.000
ROAD RASH	99.900
SCREAMER 2	85.000
SEGA RALLY	89.000
SYNDICATE WARS	105.900
SONIC CD	89.000
STORM	119.000
TEAM F1	99.000
TIME COMMANDO	89.000
TIME GATE	TELEF.
TOMB RAIDER	89.000
TOON STRUK	89.000
TOSHINDEN	79.000
U.S.N.F. GOLD	99.900
URBAN RUNNER	TELEF.
VIRTUA COP	89.000
VIRTUA FIGHTER	89.000
VIRTUAL CHESS	105.900
WAR CRAFT 2	89.000
WING COMMANDER 4	99.900

L. 39.900

L. 159.000

L. 39.900

L. 45.000

L. 26.000

L. 123.900

VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÀ

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

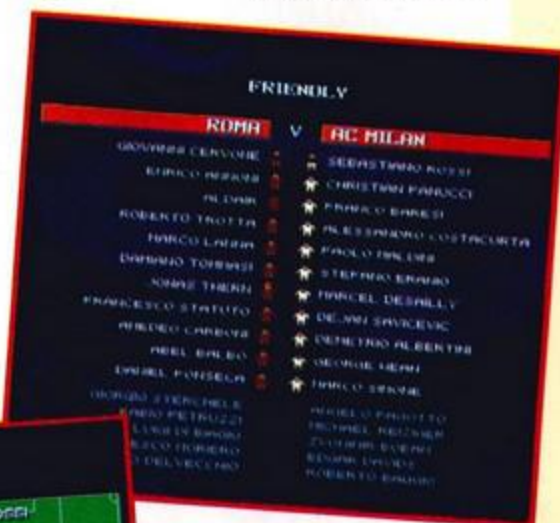
VASTO ASSORTIMENTO CONSOLLE, GIOCHI E ACCESSORI

VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

"Sul numero di dicembre recensivamo l'ultimo prodotto calcistico della Domark, che aveva tutti i numeri per poter essere il più agguerrito avversario di Sensible Soccer, il "gioco di calcio" per eccellenza sui sistemi Amiga. Proprio nel periodo delle festività natalizie, a cavallo tra il 1996 e il 1997, la Sensible Software ha però lanciato l'ultima edizione di quest'ultimo..."

È stato il tormentone dei negozianti per tutto il periodo pre-natalizio: orde di giocatori, più o meno adulti, hanno preso letteralmente d'assalto i negozianti, i distributori di software e le redazioni di riviste come la nostra. La domanda era sempre la stessa: quando esce la nuova edizione di Sensible World of Soccer (SWOS per gli amici)? Ora che finalmente è disponibile ormai da qualche settimana, la calma non sembra comunque essersi ristabilita. Migliaia di appassionati stanno infatti facendo piazza pulita di tutte le copie disponibili, e questo senza che le recensioni siano ancora apparse sulle testate che si occupano di videogiochi. Quella di Sensible Soccer è realmente una mania, che ha contagiato una discreta fetta di videogiocatori, e non stiamo parlando solo degli Amighisti duri e puri. Conosco infatti più di una persona che, pur possedendo PC ben carrozzati o console Playstation, ritornano ad accendere spesso e volentieri il loro buon vecchio Amiga 500 per concedersi una sessione di gioco a SWOS, visto che lo considerano ancora a tutt'oggi uno dei prodotti più giocabili e divertenti, seppur non avanzatissimo dal punto di vista grafico e tecnico.

La sezione manageriale, che ovviamente permette le compravendite di giocatori, è ancor oggi una delle più valide tra quelle disponibili nel panorama dei giochi di calcio, visto che concilia in modo superbo semplicità e potenza. Come da tradizione, comunque, è perfettamente possibile giocare anche un intero campionato senza preoccuparsi minimamente di compravendite e carriere, e questo ne fa un prodotto realmente alla portata di tutti: dal giocatore occasionale a quello più smaliziato, che passa svariate serate davanti al proprio Amiga con il santino di Trapattoni incollato sul monitor. Coloro che comunque non lo conoscessero, sappiano che SWOS è un gioco di calcio con visione dall'alto, caratterizzato dalla tipica grafica in "stile Sensible", ossia particolarmente minuta e altrettanto dettagliata. I giocatori infatti sono definiti da pochi pixel, ma riescono comunque a mostrare una propria spiccata personalità e sono caratterizzati da decine e decine di movimenti diversi, che permettono loro di eseguire le azioni più disparate. La velocità del gioco e il grande realismo offerto dalla simulazione garantiscono una longevità assolutamente fuori dal comunque, visto che il numero di situazioni diverse che si

possono verificare sul campo è realmente elevatissimo. Uno dei maggiori pregi che si ottengono con l'uso della grafica microscopica è il netto incremento della quantità di terreno di gioco visualizzata contemporaneamente su schermo. Se prendiamo infatti uno degli ultimi giochi di calcio che il mercato PC ci offre, noteremo infatti che a dispetto delle grandi dimensioni dei giocatori, invero dettagliatissimi, abbiamo dei grossi limiti

nell'impostare le azioni di gioco, dal momento che non vediamo molto più lontano del nostro naso! Il passaggio della palla ai propri compagni è spesso un terno al lotto, visto che questi, nel migliore dei casi, si trovano a distanza di diversi schermi dalla nostra posizione. Grazie invece alle ridottissime dimensioni dei giocatori di Sensible Soccer, l'orizzonte visivo è notevolmente più ampio, e questo permette di applicare schemi di gioco molto più avanzati di quelli tradizionalmente usati nei "comuni" giochi di calcio. Tutto ciò ovviamente incide moltissimo sulla giocabilità complessiva del prodotto, consacrandolo come sempre uno dei giochi di calcio più divertenti e realistici per computer (PC compresi), e confermandolo al primo posto tra le simulazioni calcistiche disponibili per Amiga. Al suo interno inoltre SWOS include un enorme database di squadre di calcio che include TUTTI i club (solitamente di A e B, o equivalenti) di TUTTE le nazioni del mondo. Questo ci permette di organizzare tornei personalizzati che includano ad esempio la Roma, il Milan, il Sidney e il Manchester United. Sono ovviamente già disponibili tutte le principali coppe nazionali e internazionali, nonché la possibilità di organizzare i mondiali con le rispettive squadre nazionali. Tutto questo va anche a favore della sezione manageriale, nella quale avrete a disposizione un "parco giocatori" di tutto rispetto, potendo acquistare calciatori di ogni parte del mondo.

Tra le novità più di rilievo della versione 96/97, rispetto alla precedente, troviamo gli aggiornamenti di tutte le squadre, comprese quelle italiane, ai campionati di quest'anno; l'inclusione dei colpi di testa senza tuffo (necessità che in effetti si sentiva da tempo); il miglioramento della gestione del portiere e tutta una serie di piccole limature e aggiustamenti che portano ormai Sensible Soccer a sfiorare la perfezione nel suo genere. Indubbiamente questa quarta versione non porta grandi aggiornamenti sostanziali, ma solamente dei piccoli aggiustamenti che però promettono di soddisfare il vero appassionato.

Per i possessori della versione precedente è disponibile un disco di aggiornamento a un costo notevolmente più ridotto della versione integrale, e questo dimostra ancora una volta, se mai ce ne fosse bisogno, l'alta serietà e professionalità dei ragazzi della Sensible Software.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Genere: Simulatore sportivo
Casa: Warner Interactive
Sviluppatore: Sensible software

AMIGA

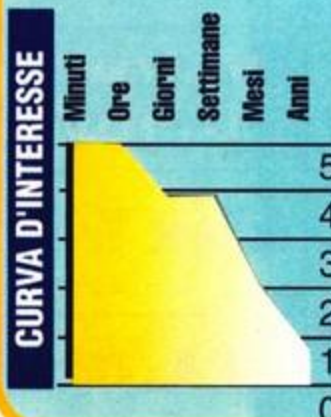
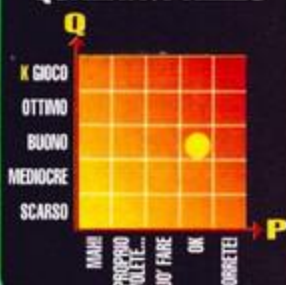
Il gioco si adatta automaticamente alle caratteristiche del vostro Amiga, ed è compatibile con tutti i modelli della gamma. In particolare, sui sistemi più evoluti (A1200) il gioco è completamente "overscan".

K TOP game

Questi dati sono stati rilevati nel periodo **DICEMBRE-GENNAIO** con la preziosa collaborazione di:

ASTROCOMPUTER (06/786174, Roma);

PERGIOCO (02/29524256, Milano);

SOFTWARE UNIVERSE (02/4230010, Milano).

LEGENDA:

▲ = IN SALITA ❑ = STAZIONARIO

▼ = IN DISCESA **NE** = NEW ENTRY

PC CD-ROM

1	▲		Fifa '97
2	▲		Broken Sword (ITA)
3	▼		Red Alert
4	▼		Tomb Raider
5	NE		Screamer 2
6	NE		NBA Live '97
7	NE		Rama
8	NE		Destruction Derby 2
9	NE		Alien Trilogy
10	▼		F1 GP2

MAC

1	❑		Phantasmagoria
2	NE		Zork Nemesis
3	NE		Spy Craft

SATURN

1	❑		Worldwide Soccer '97
2	NE		Mario Andretti Racing
3	▼		Exumed

PLAYSTATION

1	NE		Destruction Derby 2
2	NE		Broken Sword (ITA)
3	NE		NBA Live '97

CYBER MASTER

Ragazzi, non avete idea delle lotte che ha scatenato l'arrivo del Cover Disk accluso a K. Il sottoscritto e il Doctor Kernal abbiamo ingaggiato una furiosa lotta per avere un più ampio spazio nel CD a spese dell'altro. Dopo due giorni di combattimenti a base di fatality, missili nucleari e rocket lancher, siamo giunti ad una tregua ragionevole: lo spazio riservato ad ognuno dipenderà dalla quantità di demo presenti nel CD. Potrebbe quindi capitare che una delle mie soluzioni possa saltare all'ultimo momento. Che volete farci: portiamo pazienza fino al momento della riscossa (il numero di Agosto)!

UNA FANTASMAGORICA CONFUSIONE

Mitico Cyber Master,
ho un piccolo problema che sicuramente ti farà sorridere. Premesso che sono un incapace nelle avventure (ho già 30 anni, ma questa è la prima), ti pregherei di aiutarmi a risolvere Phantasmagoria in cui sono bloccato al 5° CD. Confido in te e spero che il mio disperato S.O.S. possa avere una risposta. Complimenti per la rivista e Buon Natale.

Giampaolo Pellegrino - Roma

Caro Giampaolo,
premesso che non so proprio resistere a un incapace che mi chiede aiuto (e men che meno a un lettore che mi augura Buon Natale), esaudisco volentieri la tua richiesta su Phantasmagoria, che pur essendo estremamente vaga (nel 5° CD accadono davvero un sacco di cose...), grazie alle più recenti novità informatiche relative alla memorizzazione di massa (leggasi CD-ROM) sono in grado di aiutarti. Infatti, sul CD-ROM allegato a questa rivista (hai comperato la versione CD-ROMmizzata, vero?) troverai la soluzione completa di questa classica avventura targata Sierra, strutturata proprio nel modo in cui mi hai chiesto, e cioè suddivisa per dischi. Colgo l'occasione per invitare tutti i lettori che sono soliti inviare richieste del genere ("Puoi pubblicare la soluzione completa di...) a dare sempre un'occhiata alla sezione SOLUZIONI presente sul CD-ROM. A meno di casi particolari, verranno sempre incluse ALMENO tre soluzioni complete di giochi considerati classici e di cui i lettori ci hanno fatto richiesta di ri-pubblicazione. Della serie: scrivete, scrivete, scrivete...

DOOM FOREVER!!!

Oh supremo Cyber Master,
ho 12 anni e sono un fedele lettore di K. Vorrei sapere di quante armi dispone il gioco Alien Trilogy. Vorrei sapere inoltre in quale momento del gioco "Doom" vanno digitati i codici. Grazie!!!

Massimiliano Possanzini - Ancona

Oh dodicenne Massimiliano,
se non erro Alien Trilogy dovrebbe avere 6 armi differenti, mentre per Doom, il papà di tutti gli sparatutto 3D, i codici vanno digitati mentre stai giocando, ovvero durante le varie sparatorie, o meglio, negli intervalli tra le varie sparatorie.

IL CD-ROM E' PROPRIO UTILE!!!

Stramiticissimerrimo Cyber Master,
sono Giada, una tua affezionatissima letrice di 10 anni. Io e mio papà desideriamo chiederti la soluzione completa di Woodruff and the Schnibble of Azimuth. Grazie!!

Giada Vitali - Gatteo (FO)

Carissimo e mitico gabolatore assoluto,
vorrei sapere se hai mai pubblicato la soluzione di Guilty!!!
E' un gioco troppo facile oppure sono io che non riesco a completarlo???
Ti prego, aiutami: sono bloccato e non riesco più ad andare avanti!!!

Antonio Maccione - C. D'ARILE (BO)

Gentilissimo Cyber Master,
mi puoi dare la soluzione di Guilty? Rispondimi subito altrimenti non riesco più a dormire la notte. Ciao.

Giovanna Mangiarini - Sirmione

Astrale Cyber Master,
sono bloccato in Woodruff. Ti scongiuro, aiutami!
P.S.: Hai qualche gabola per questo gioco?

Matteo Nocerino - Milano

Carimerrimi Giada, Antonio, Giovanna e Matteo
non temete: sul prossimo numero di K (o per essere più precisi, sul Cover DisK N° 3) troverete la soluzione completa di Woodruf e Guilty in versione digitale. Ah, come amo le innovazioni tecnologiche, quando sono in mio favore o a favore dei miei amati lettori... Un sacco di spazio su un CD-ROM è sempre stato il mio sogno! Un saluto anche a papà. Buonanotte. No, non mi risulta che esistano gabole.

UN DISCEPOLO BIOFORGICO

Onnipotente Cyber Master,
sono un tuo fedele discepolo da ormai due anni e mi sono bloccato a Bioforge... Non riesco a far partire l'ICARUS. Ti prego, aiutami! Mille grazie e ciao.

Umberto Gallo - Cascina (PI)

Discepolico Umberto,
le cose da attivare direttamente o indirettamente per far partire tutti e tre gli schermi giganti di controllo dell'ICARUS sono oltre una decina... e ci vorrebbero almeno tre pagine per descrivere esaurientemente il loro funzionamento. Per cui ti prego di pazientare ancora un mese e ti prometto che farò di tutto per includere la soluzione di BioForge nel prossimo Cover DisK. Le varie fasi dell'avventura sono infatti talmente intricate e interconnesse tra loro da obbligarmi a ripubblicare tutta la soluzione, o altrimenti la cosa non avrebbe senso.

UN MONDO A DISCO

Impronunciabile Cyber Master,
HELP ME!
Sono bloccata da secoli nel gioco Discworld: ho raccolto milioni di oggetti ma non ho la più pallida idea di come usarli (esempio: l'amido, il bicchiere, la ranocchia, ecc.). So che Discworld non è un gioco famoso in modo particolare, ma se non mi aiuti non accenderò mai più un computer in vita mia!Bye-bye

Giulia Rincicotti - Fano (PS)

Addirittura! Non ci posso credere...
Comunque stai tranquila, perché la soluzione completa di questo difficile e intricatissimo gioco la puoi trovare memorizzata con tanto di foto esplicative sul CD-ROM allegato a K del mese scorso (vero che l'hai già acquistato?). In caso contrario precipitati a ordinare una copia arretrata chiamando l'apposito ufficio della R.C.S. (che è poi tra l'altro il nostro augusto e illuminato editore) che trovi nel colophon della rivista.

SEMPRE DUNE 2

Caro Cyber Master,
mi chiamo Giacomo e ho otto anni. Vorrei sapere le cheat per Dune 2, un gioco che mi piace moltissimo, magari sul prossimo numero. Grazie tante.

Giacomo Venturini - Garzana (SA)

Carissimo Giacomo,
mi dispiace annunciarti che non ci sono cheat per Dune 2. L'unico consiglio che posso darti è quello di giocare in maniera molto conservativa, tenendo in difesa le tue truppe (fai un mix di carri, lanciamissili e omini) finché non ne avrai in numero sufficiente per attaccare. Ricordati poi di fare abbastanza torrette per difendere la tua base. Ciao.

IL SIGNORE DELLA GUERRA

Supremo Cyber Master,
il primo Warcraft mi sta facendo passare notti insonni, sono riuscito a stento ad arrivare all'ultima missione ma i miei sforzi sono stati vani, perché mi sono arenato senza speranza come una nave sulle secche. Le ho provate davvero tutte, persino le gabole di Warcraft 2, che naturalmente non funzionano. Ti prego: dammi qualche trucco. Sono disperato!

Simone Mariani - Perugia

Guerresco Simone,
ti passo volentieri le gabole per Warcraft 1. Tieni presente però che il mio consiglio è quello di utilizzare solo quella relativa all'oro. Con più denaro potrai costruire più truppe, ma senza togliere troppo gusto a un eventuale vittoria finale...
Premere [ENTER] per entrare in modo messaggio.
Digita CORWYN OF AMBER (rispettando gli spazi) per entrare nel cheat-mode. Premere poi [ENTER]. I codici sono:
POT OF GOLD - Aggiunge immediatamente 5.000 unità di legname e 10.000 d'oro. Se proprio siete degli incapaci, potrete digitare più volte il codice per diventare più ricchi di Zio Paperone... Ricordate però che le statistiche finali non considereranno nessun bene conseguito non legalmente.
EYE OF NEWT - Permette a maghi, chierici, stregoni e sciamani di conoscere tutti gli incantesimi senza bisogno di ricercarli.
IRON FORGE - Completa automaticamente e senza alcun esborso di denaro tutte le ricerche per il miglioramento tecnologico (spade, archi, armature e cavalli).
SALLY SHEARS - Visualizza immediatamente l'intera mappa.
HURRY UP GUYS - Velocizza il lavoro di migliramento tecnologio e di costruzione di immobili e di estrazione di beni da parte dei nostri sudditi, lasciando inalterata la velocità degli avversari (...ehehehehehe...).
THERE CAN BE ONLY ONE - Per avere tutte le nostre unità invulnerabili, eccetto che dal fuoco delle catapulte nemiche.
ORCx - Per teletrasportarsi immediatamente a un livello specifico (x=livello).
YOURS TRULY - Per vincere immediatamente un livello.
CRUSHING DEFEAT - Questo codice ci fa perdere la partita. Ma a chi serve una gabola così?
IDES OF MARCH - Ci mostrerà la sequenza finale che ci vede vincitori dell'intera campagna.
Tutti questi codici funzionano perfettamente anche nella modalità a due giocatori, per cui occhio che il vostro avversario non le utilizzi mentre magari voi siete distratti. Ricordate poi che per inserire i suddetti codici dovrete sempre premere prima il tasto [ENTER], poi il codice e infine ancora [ENTER]. Buona battaglia!

CYBER MASTER

Nome:................... Cognome:...................
Indirizzo:....................... Età:...................

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

____
____
____
____
____
____

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso Edi.Progress - via Pagliano, 37 - 20149 Milano

TNT CHEAT

Evviva! Anche Doctor Kernal è riuscito a ritagliarsi uno spazio sul Cover DisK! Dando finalmente risposta a quanti tra voi mi hanno chiesto, implorato e supplicato di fornire dei codici relativi a Command & Conquer, ecco che ho convinto Roy (il nostro super-mega-direttore-galattico) a farmi riservare un piccolo spazietto nel dischetto argenteo in cui passarvi tre utility succosissime. Sono sicuro che vi faranno fare i salti di gioia, dal momento che con questi programmi-gabola potrete fare a pezzettini gli avversari di qualsiasi missione, anche in Covert Operation! Cosa aspettate: correte a caricare il CD-Rom. Troverete questo prezioso materiale sotto la voce K-Cheat.

STAR CONTROL 3

Luigi Canappi di Genova mi ha telefonato un paio di volte per chiedere perché, in questo bel gioco di strategia spaziale della Accolade, non riesce a trovare tutte le razze aliene. Dopo un po' di girovagare in Internet, grazie all'aiuto del simpatico Paul Buster (uno studente di Ohio State) sono venuto a sapere tre cose. A) La prima versione americana del gioco soffre di alcuni bug, per cui se, come penso, Luigi possiede proprio questa versione, deve cercare una patch nella "Madre di Tutte le Reti" per risolvere il suo problema. B) Come richiestomi, sono riuscito a scoprire i "pianeti-madre" di tutte le razze, per cui eccoli qua...

VUX - Salacia 2
UTWIG - Fomalhaut 5
SPATHII - Goshen 4
PKUNK: - Salacia 2
UMANI - Helios 3 (la Terra!)
URQUAN - Velpunia 6
SYREEN - Astarte 1
MYCON - Janus 8

C) Le razze aggiuntive di cui Luigi mi ha parlato (che si possono incontrare solo dopo aver superato almeno un terzo del gioco) esistono davvero, e sono ben quattro:

DOOG - Sistema Adapa
KTANG - Sistema Cronos
HARIKA - Sistema Typhon
CLAIRCONCTAR - Sistema Argus

In attesa della recensione della versione europea (che dovrebbe essere finalmente priva di bug), spero che basti...

HARVESTER

Pubblico per la seconda volta i codici-gabola di questa bella avventura horror-splatter prodotta dalla filiale americana della Merit (no, non si tratta di sigarette...). Sembra infatti, dalle lettere che ricevo, che questo gioco crei ancora dei problemi a chi vuole finirlo.

CHARLES MANSON - Per vedere subito la fine del gioco.

MURDERER - Per avere subito tutte le armi.

BRUCE - Per attivare il "God Mode" (invulnerabilità).

SON OF SAM - Per avere subito tutti gli oggetti.

NICK - Per tornare immediatamente al massimo dell'energia vitale.

DUSTIN - Per teletrasportarsi immediatamente al primo livello del Lodge.

BOSTON STRANGLER - Per teletrasportarsi immediatamente al secondo livello del Lodge.

HELTER SKELTER - Per teletrasportarsi immediatamente al terzo livello del Lodge.

I codici vanno (naturalmente) inseriti durante lo svolgimento del gioco.

F1 GRAND PRIX 2

Decine e decine di lettere sono arrivate in redazione chiedendo codici, setup e un sacco di altre cose. In attesa di un'articolo del mitico Antonio Perna che ci indichi i setup e le strategie di gara per ogni singolo circuito, accontentatevi di un paio di consigli e di setup che ho trovato particolarmente utili.

1) Conviene sempre avere un rapporto di 2 a 1 nell'inclinazione degli alettoni. Io di solito parto con un valore di 20/10. Poi aggiusto le marce partendo dalla più alta. Trovata la marcia alta ottimale (alla fine del rettilineo più veloce dobbiamo arrivare al primo LED rosso), aggiusto tutte le altre con una spaziatura di 6 o 7 tra loro.

2) Dopo questi primi passi, gradatamente modifico gli alettoni (e subito dopo le marce) per vedere se trovo dei miglioramenti nelle prestazioni.

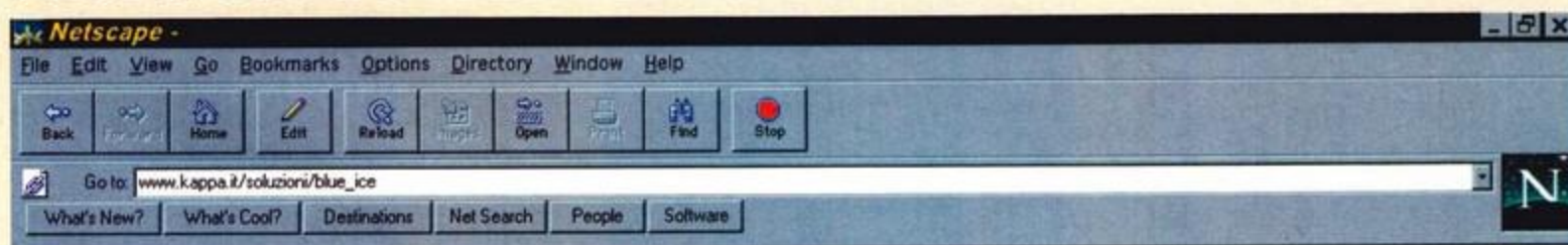
3) Il mio setup per Monza è 10/1, con un passaggio alla parabolica sempre estremamente cauto.

4) Il mio setup di Hockenheim è 7/1 (attenti alle curve: dovete frenare circa 50 metri prima del solito).

5) A Monaco non c'è storia: dopo innumerevoli prove, il setup massimo (20/20) rimane secondo me sempre il migliore anche quando le gomme si deteriorano.

In contemporanea con l'uscita della versione di questo simulatore di "Aldilà" della Lucas splendidamente tradotto in italiano, ecco un paio di trucchetti che vi consentiranno di giocare al meglio e con un pizzico di umorismo.

Durante il gioco, digitate [SAMNMAX] per attivare questi due buffi e simpatici "personaggi bonus". Per avere un sacco di soldi invece digitate [$@!]. 10.000 penny stanno aspettando solo voi!.

BENVENUTO NEL SITO CARTACEO DI BLUE ICE

BENVENUTI NEL SITO CARTACEO DI BLUE ICE

Nella seconda puntata di consigli per l'avventura ad enigmi prodotta dalla Psygnosis, gli aiuti che vi possiamo dare sono sempre quattro:

1) Cosa c'è di meglio di una lente d'ingrandimento per "mettere a fuoco" i pensieri di qualcuno?

2) E' utile leggere i pensieri dei cuochi frequentemente.

3) Esaminando con cura la biblioteca si potranno conoscere molte cose interessanti.

4) Per entrare nelle varie stanze, i cuochi sono la chiave di tutto.

Finalmente ho convinto il Cyber Master a portarmi a sciare. Gli ho montato una serie di cingoli, e l'ho sfruttato per trasportarmi in cima alle piste, come con uno skilift. Al termine della giornata mi sono fatta una cioccolata super, mentre lui si è scolato un litro di Paraflu... Come dire, a ognuno il suo! Ho visto che tantissimi mi stanno scrivendo via Internet! Bravi! Continuate così, e continuate a visitare il nostro sito!

Silvia

QUANDO ESCE SUPER BOMBERMAN 3

Carissima Silvia,
mi chiamo Andrea e leggo sempre la vostra rivista perché sono un appassionato di videogiochi. Ti scrivo per chiederti un'informazione: circa sei anni fa uscì sia su Amiga sia su Pc un gioco veramente divertente che si chiamava Dyna Blaster; passavo ore intere a giocarci con i miei amici e con i miei fratelli. Mi ricordo poi che l'anno scorso uscì un'edizione per Super Nintendo che si chiamava "Super Bomberman 3": un gioco fantastico, strepitoso, stupendo e chi più ne ha più ne metta.
Questo gioco suscitò in me una tale gioia che andavo sempre a casa di un mio amico a giocarci finché un giorno vendette la sua consolle per la Playstation e purtroppo mi dovetti rassegnare.
Infine qualche mese fa ho letto, su un giornale per console di un mio amico, che stava per uscire un altro numero di Super Bomberman con addirittura nuovi personaggi.
Ora ti chiedo: dopo tutta questa fiumana di caratteri, è uscita o deve ancora uscire una versione del gioco su Pc? Ti prego, rispondimi perché non resisto più.
Andrea Cioffi - Roma

Caro Andrea, al momento in cui ti scrivo non ho avuto ancora la data esatta di uscita del nuovo gioco da te ricercato. Ti posso dire che mi hanno detto che probabilmente sarà pronto entro l'estate.
Spero vivamente di averti dato una notizia utile, che ti renderà ancora più felice.
Bacini.

UN PROBLEMA DI SCELTA

Carissima Silvia,
mi chiamo Giuseppe... e ho 14 anni... Che dire? Insomma, è la prima volta che vi scrivo e sono nell'imbarazzo più totale. Saranno due anni che leggo la vostra rivista (scusa se non aggiungo aggettivi, non vorrei cadere nel banale), ma solo adesso mi sono deciso a scrivervi.
Finalmente sono riuscito a cominciare questa lettera.
Essendo la prima volta che vi scrivo, tante sono le cose che vi devo dire. Quindi cominciamo.
Prima di tutto volevo esprimere un mio parere su varie lettere di vostri lettori, che dicevano che la vostra rivista era lo scopo della loro vita assieme al loro computer. Io credo che siano queste affermazioni a causare critiche sull'uso del computer. Io, per esempio, oltre ad essere un grande appassionato di sport, passo molto del mio tempo con i miei amici o a volte, il che sembrerà strano, con un buon libro. Nonostante questo, leggo molto volentieri sia la vostra rivista che altre dello stesso genere e trovo un grande divertimento a giocare sul mio Pentium 100.
Chiusa la parentesi, passo a domande più veloci:
1) Una volta mi sembra di aver letto che c'era la possibilità di chiedere di poter giudicare videogiochi, come fate voi in redazione, per la vostra rivista. E' vero?
2) Il Natale è passato. La Befana saprà che cosa è Fifa 97?
3) Conviene che mi compri Fifa 97, XS, Command e Conquer 2, Screamer 2, F22, oppure il volante con i pedali per il mio grandioso GP2?
4) Mi giudichi i titoli detti sopra specificando se saranno capolavori o le solite "BUFALE FESTIVE"?
P.S. Perché non dici che in realtà sei Claudia Schiffer? Saluti alla donna più bella del mondo.
Giuseppe Sant'Elia

Ehilà! Ma sei sempre così galante con le ragazze? Ti ringrazio per i complimenti, e passo immediatamente a rispondere alle tue domande.
1) Non so dove hai letto o sentito tale notizia, che sicuramente non è mai stata pubblicata da quando scrivo per K, ma ti posso dire che noi della redazione non abbiamo

mai chiuso le porte in faccia a nessuno. Quindi, se sei interessato a scrivere per K, mandaci un tuo elaborato e vedremo se sarai in grado di essere annoverato tra i "mitici di K".
2) Certo che la Befana sa cos'è Fifa 97... Hai letto il numero di Dicembre?
3) Cosa ti convenga non lo so... cerca di prendere il gioco o l'accessorio che più ti aggrada! Certo che il volante (se sei amante dei giochi di guida) ti offre grandi emozioni.
4) I giochi da te citati sono tutti molto belli, e sinceramente approvo i giudizi della redazione che hanno espresso nelle recensioni.
Non sono Claudia Shiffer, e se vuoi vedermi cerca in edicola il gioco che mi hanno dedicato, così potrai farti un'idea su com'è fatta la tua redattrice preferita! Grazie per il complimento!
Bacini.

IMMORTALE MK2!!!

Carissima Silvia,
mi chiamo Simone e come molti ragazzi ho un amore incredibile per i picchiaduro. L'altro ieri, preso da un raptus da massacro, ho re-installato sul computer il fido MK2 e con il vostro manualetto sotto la tastiera mi sono messo in testa di voler fare tutto: dalle Fatality alle Babality!
Dopo ore e ore di "consumamento" delle dita della mano destra ho fatto una terribile scoperta: diverse mosse del manualetto sono sbagliate... (aaarrrgghhh).
Es.: la Pit&Spike di JAX non è B(GGS)LK, bensì B(SSG)LK, la Pit&Spike di SUB ZERO non è AGAAHP ma come per tutti gli altri ninja GGAAB e così, per caso, la Pit&Spike di KUNG LAO è AAAHP e non AAALP! Di altre non ne ho trovate ma credo che ce ne siano ancora.
Spero che tu non prenda questa lettera come un'offesa, perché tutti possono sbagliare; io la sto scrivendo per quei poveri ragazzi (come me) che nel cercare di fare le suddette mosse si sono fatti venire i crampi alle dita. Prima di salutarti però ho diverse domande da porti:
1 Come si esegue la Fatality del drago di LYU KANG? (Non è di sicuro quella del manualetto perché non sono mai riuscito a farla, neanche una volta).
2) Nello schermo dell'acido come si fa a farci volare dentro l'avversario?
3) Qual è il tuo numero di telefono?
4) Siete sicuri che, per incontrare SMOKE, bisogna fare G+tasto F1 quando esce il programmatore?
Bene, questo è tutto, un bacione e una mazzata nelle gengive al Cyber Master (scherzo).
Ciao da Simone, detto anche Prisma.

Caro Simone detto Prisma (ma che automobile possiedi? Ah! Ah!), ti avverto che probabilmente non hai una versione corretta di MK2 (almeno non la stessa testata da noi), e per questo non corrispondono alcune delle tue mosse. Comunque ecco di seguito le risposte alle tue domande:
1) FATALITY PER LYU KANG: GIU' - AVANTI - DOPPIO BLOCCO - CALCIO ALTO.
2) Lo saprai leggendo le prossime lettere di Cyber Master (che ricambia la mazzata sulle gengive...).
3) Il mio numero di telefono è ##@&"'*^§ù (furbacchione! Non lo saprai mai!!!).
4) Devi continuare a effettuare degli uppercut e premere G+F1 quando esce il programmatore.
Un Kissone!

UN PROBLEMA DI HARDWARE

Carissima Silvia,
ti scrivo perché vorrei da te un consiglio su cosa cambiare o aggiungere al mio Pc, spendendo una cifra non superiore alle 400.000. Io posseggo un Pc P100 ("trasformato" in P120) AWE 32, Matrox Millenium 2MB, CD-ROM 8x, 32 MB Ram, HD 1,2 GB, monitor Sony 15" Sx. Sono appassionato di videogames, odio i picchiaduro e i simulatori di volo, ho Win 3.11.
Infine, vorrei fare un annuncio a tutti i giocatori di videogames:
"Compriamo solo giochi originali per i prossimi sei mesi e vediamo se i prezzi diminuiscono sensibilmente. Se così non fosse, non acquistiamo più giochi per un anno, e vedremo se non diminuiscono i prezzi!".
Secondo voi i CD e i CD-ROM quanto dovrebbero costare? A mio avviso i CD audio non dovrebbero superare le 25.000 e i CD-ROM (games) le 60.000; gli altri CD-ROM almeno la metà dell'attuale prezzo di vendita.
Andrea

Caro Andrea, hai sviscerato un problema non indifferente! Mi piacerebbe sapere il parere di altri lettori e videogiocatori sul problema dei prezzi dei Cd-Rom. Il mio parere è che effettivamente il prezzo dei Cd-Rom in genere sia troppo alto. Centomila lire di media non sono poche da spendere per un gioco, soprattutto se ha una longevità molto bassa.
Bisogna, altresì, tenere conto delle ripartizioni che vanno agli sviluppatori, ai distributori e ai rivenditori, e soprattutto ai "localizzatori", coloro i quali traducono in italiano il prodotto... Per contro poi ci sono, come giustamente riferisci, gli acquirenti, che se fossero in numero decisamente superiore farebbero sicuramente diminuire il prezzo di acquisto di un Cd-Rom. Eh sì, caro Andrea... giocare costa! Ma costa anche produrre un videogioco! Ma per fortuna arriva K in vostro aiuto, fornendovi i K Games! Vabbé, magari non sono come Command & Conquer o Quake, ma sono prodotti di basso prezzo proprio per venirvi incontro. Per quanto riguarda il consiglio sull'hardware da acquistare... beh!... forse forse ti conviene acquistare un nuovo processore, magari un Pentium 166. Ora come ora i prezzi dei processori sono scesi a tal punto da permetterti di upgradare il tuo Pc senza spendere troppo. Spero di averti dato un buon consiglio, e di risentirti al più presto, magari con qualche nota sui K Games.
Bacini.

MUSIC MASTER

consigli per l'uso

Tenetevi pronti amanti della musica... State per entrare nel regno di Music Master, la ricerca finale dell' armonia musicale. Mettete alla prova la vostra bravura nel riconoscere i toni, mettere insieme i ritmi e le melodie, arrangiare pezzi musicali, e riconoscere la differenza tra gli strumenti musicali e gli stili.

Scegliete la sezione musicale

La sezione dei "Ritmi"

Avete sempre sognato di diventare musicisti? Siete stonati come campane e volete suonare come Sting delle canzoni melodiche da voi composte? Non vedete l'ora di far vedere alla nonna come siete diventati bravi a utilizzare il Piccì? Grazie a Music Master potrete realizzare tutto quanto sopra esposto con una facilità incredibile, anche divertendovi! Music Master, difatti, non è un semplice "multimedia", ma un viaggio interattivo attraverso la musica, utilizzando le tecnologie informatiche e la grafica "virtuale". Splendidamente realizzato, Music Master è un prodotto tutto italiano, realizzato dalla nota software house Mediola, già promotrice di titoli quali Woodspell, Who's Fat Lou?, Il Ballerino... Questa volta, per venire incontro al "caroprezzo" dei CD-ROM, la Mediola ha voluto promuovere questo titolo con un prezzo molto interessante: solo Lit. 19.900! In più, per facilitare tutti coloro che non hanno nelle immediate vicinanze un negozio di articoli informatici, distribuirà questo titolo direttamente in edicola a partire dalla metà del mese! Per darvi un assaggio su come muovervi attraverso il futuristico mondo musicale di Music Master, abbiamo "l'onore" di introdurvi nel magico mondo degli accompagnamenti e delle percussioni.

L'ACCOMPAGNAMENTO

Provate la vostra abilità nel riconoscere i toni. Per vincere dei punti nel gioco della piramide, dovete ricomporre un pezzo musicale con la giusta chiave. Quando la piramide appare, e in qualunque momento del gioco, cliccate sulla pietra con il cerchio e triangolo "play" a sinistra in basso dello schermo per sentire la canzone che dovrete riprodurre. Iniziate dal basso della piramide. Il pietrone che sta più in basso nella piramide è la sezione costante della batteria, che non ruota. Cliccate sul gradone successivo in basso. Sentirete una parte del pezzo musicale, in una chiave differente. Fate ruotare la pietra e provate ognuna delle diverse dodici chiavi. Quando sentite la chiave corretta, cliccate sul gradone successivo e la vostra risposta verrà automaticamente registrata. Continuate a procedere verso l'alto, facendo ruotare ciascuno dei livelli della piramide e selezionando la chiave corretta per ognuno, fino a raggiungere il livello più alto. Per cambiare una risposta registrata, cliccate sulla pietra "falling" a sinistra e a destra della piramide. Quando avrete terminato, cliccate sulla tastiera e vedete quanto avete realizzato.

IL RITMO

Dentro la prima delle stanze del palazzo, rispolvererete le vostre capacità ritmiche mettendo insieme sei coppie di ritmi di bassi e basi di percussione. Cliccate sulle dodici palline pulsanti gialle e verdi fosforescenti in qualunque momento per provare il loro suono. Quando trovate una combinazione, trascinate una pallina gialla e la sua corrispondente verde sul piano di composizione. Ricordate: una volta lasciata una delle palline sulla tabella, non può più essere spostata. Quando tutte e sei le coppie sono state associate sulla tabella, cliccate sulla tastiera in basso alla schermata per vedere il vostro punteggio.

La sezione degli "Accompagnamenti"

NOTEBOOK OYSTER

"BRAHMA advanced" - LCD COLOR 11,4" 800x600x65000 COLORI
8MB RAM - AUDIO 16 BIT - 2MB VRAM - ZV PORT (USCITA TV)
CD-ROM 6X INTEGRATO - TOUCH PAD - MICROSOFT WINDOWS 95 CD

CPU INTEL	HD1,1GB
PENTIUM 100	3.940
PENTIUM 133	4.250
PENTIUM 166	4.590

-HARD DISK 1,3GB	+ 220
-HARD DISK 2,2GB	+ 550
-ESP. MEMORIA + 8MB (2 x 4MB)	+ 130
-ESP. MEMORIA +16MB (2 x 8MB)	+ 250
-ESP. MEMORIA +32MB (2 x 16MB)	+ 500
-LCD TFT 11,4" (800x600x16,7MIL C)	+ 550
-LCD TFT 12,1" (800x600x16,7MIL C)	+1.200
-SCHEDA DECODIFICA MPEG HW	+ 420
-MINI DOCKING STATION PCI	+ 690
-BATTERIA Ni-MH DURACELL DR36	+ 250

GARANZIA 2 ANNI
ASSISTENZA IN 72 ORE

PERSONAL COMPUTERS PENTIUM

CONFIGURAZIONE BASE: CASE DESKTOP O MINITOWER CE
MAIN BOARD PENTIUM SOYO 75-200MHz CHIPSET INTEL TRITON 2 430VX
256KB CACHE SINCRONA ON BOARD ESPANDIBILE A 512KB
16MB RAM ESPANDIBILE A 128MB - HARD DISK 1,2GB EIDE
SCHEDA VIDEO SVGA PCI S3 TRIO 64V+ 1MB EDO RAM EXP 2MB MPEG SOFTWARE
DRIVE 1.44MB - TASTIERA 105 TASTI PER WINDOWS 95 - MOUSE + TAPPETINO.

CPU	HD 1,2GB
Pentium 120 MHz	1.140
Pentium 133 MHz	1.190
Pentium 150 MHz	1.240
Pentium 166 MHz	1.490
Pentium 200 MHz	1.690
Pentium 166 MMX	1.790
Pentium 200 MMX	2.090
Pentium PRO 180 256KB	2.190
Pentium PRO 200 256KB	2.390
Pentium PRO 180 512KB	2.590
Pentium PRO 200 512KB	3.390

UPGRADE PC

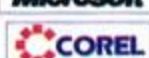
HARD DISK 1,6GB	+ 50
HARD DISK 2,1GB	+ 100
HARD DISK 2.5GB	+ 150
HARD DISK 3.2GB	+ 200
HARD DISK 3.8GB	+ 300
ESP. RAM A 32MB	+ 130
ESP. RAM A 64MB	+ 390
S3 VIRGE 3D 2MB	+ 80
ESP. CACHE 512KB	+ 40
PRIDE FREEWAY 2+	+ 150
DRIVE CD ROM 12X	+ 220
SB 16 PnP	+ 120
SB 32 PnP	+ 170
WIN 95 OEM REL 2	+ 170
NT WKS 4.0 OEM	+ 370
ETC. ETC.	

TUTTI I PREZZI SONO X 1.000 ESCLUSA IVA 19%

MONITOR

ADI	- 14" ADI PROVISTA 1024x 0,28 DOT PITCH - MPRII	390
ADI	- 15" ADI MICROSCAN 4V 1280x0,28 DOT PITCH - DIGITALE	550
ADI	- 17" ADI MICROSCAN 5V+ 1280x0,26 DOT PITCH - DIGITALE	990
ADI	- 17" ADI MICROSCAN 17X+ 1280x0,26 DP - DIGITALE - GIREVOLE 90°	1.380
ADI	- 17" ADI DUO MULTIMEDIA 1280x0,28 DP - DIGITALE - MULTIMEDIALE	1.120
SONY	-15" CPD-100SX 1024x0,25 (80Hz) DIGITALE	690
SONY	-15" CPD-100SFT 1280x0,25 (65Hz) DIGITALE - OSD	790
SONY	-17" CPD-200SX 1280x0,25 (65Hz) DIGITALE - OSD	1.290
SONY	-17" CPD-200SFT 1280x0,25 (75Hz) DIGITALE - OSD	1.470
SONY	-20" CPD-300SFT 1600x0,30 (68Hz) DIGITALE - OSD	2.790
SONY	- 17" GDM-17SE2T 1600x0,25 (64Hz) DIGITALE - OSD	1.740
SONY	- 20" GDM-20SE2 1600x0,25 (72Hz) DIGITALE - OSD	3.690

SCHEDE VIDEO PCI

S3-TRIO64V+ 1MB/2MB EDO PnP W95 MPEG SW	70
S3-TRIO64V+ 1MB/4MB EDO PnP W95 MPEG HW	150
S3-VIRGE 3D 2MB/4MB EDO PnP W95 MPEG SW	150
ESPANSIONE 1MB EDO RAM VGA (2 CHIP 512KB)	40
STEALTH 64 3D 2000 2MB/4MB	190
STEALTH 64 3D 3000 4MB	440
MATROX MILLENNIUM 2MB	340
MATROX MILLENNIUM 4MB	440
ESPANSIONE 2MB WRAM PER MILLENNIUM	150
ESPANSIONE 4MB WRAM PER MILLENNIUM	300
ESPANSIONE 6MB WRAM PER MILLENNIUM	390
MATROX MYSTIQUE 2MB+3 GAMES CD*	290
MATROX MYSTIQUE 4MB+3 GAMES CD*	290
ESPANSIONE 2MB PER MYSTIQUE	90
LIGHTSPEED 128 2,25MB	270
CREATIVE 3D BLASTER PCI 4MB	340
JAZZ G-FORCE 128 2MB ET-6000 + ARCHIVIST	220
JAZZ G-FORCE 128 4MB ET-6000 + ARCHIVIST	320

COREL
FAST
CREATIVE
Quantum
WESTERN DIGITAL
Seagate
EPSON
HEWLETT PACKARD
PIONEER
Canon

HARD DISK EIDE

1,2GB QUANTUM/SEAGATE/WD	340
1,6GB WESTERN DIGITAL/QUANTUM	390
2,1GB QUANTUM/SEAGATE/WD/IBM	440
2,5GB QUANTUM/SEAGATE/WD	490
3,1GB WESTERN DIGITAL	590
3,2GB QUANTUM	540
3,8GB QUANTUM	590

HARD DISK SCSI

2,1GB QUANTUM SCSI3 11msec	590
2GB IBM DORS 32160W WIDE 8msec	640
2,1GB QUANTUM ATLAS 2 WIDE 8msec	770
4,5GB QUANTUM ATLAS 2 WIDE 8msec	1.620

HARD DISK 2,5" IDE

1,3GB TOSHIBA MK 1301 MAU (12,7mm)	590
1,7GB TOSHIBA MK 1701 (19mm)	690
2,16GB TOSHIBA MK 2103 (12,7mm)	890

LETTORI CD ROM

- GOLDSTAR/HITACHI/BTC 8X	180
- ACER/WEARNES 10X (150 ms - 256KB CACHE)	220
- PIONEER DR-444 12X (110 ms-128KB CACHE)	270
- NEC CD-ROM SCSI ESTERNO 8X (110 ms)	490
- PLEXTOR PX 123X 12X SCSI (100msec)	470
- TOSHIBA XM-3801 B 14,4X SCSI (90msec)	440
- LETTORE CD-ROM PCMCIA 6X	490

MASTERIZZATORI

- JVC XR-W2010 4X read/2X write	640
- PHILIPS CDD-2000 4X read/2X write	690
- PHILIPS CDD-2600 6X read/2X write	740
- TEAC CD-R-50S 4X read/4X write	1.290
- CD REGISTRABILI 74m GOLDEN (10 Pz)	120
- GEAR 4.0 SOFTWARE x MASTERIZZATORE (WIN3.1/WIN95/WIN NT/OS2/MAC)	90

MODEM/FAX

US Robotics 5 ANNI DI GARANZIA

SPORTSTER 33.6 INT VOICE	290
SPORTSTER 33.6 EST VOICE	320
COURIER 28.8 ESTERNO	690
COURIER 33.6 INTERNO ISDN	840
COURIER 33.6 ESTERNO ISDN	890
WORLDPORT 28.8 PCMCIA	420

Trust 5 ANNI DI GARANZIA

COMMUNICATOR 33.6 INT	170
COMMUNICATOR 33.6 EST	240

SPEEDCOM GARANZIA 2 ANNI

33.6 INT VOICE	190
33.6 EST VOICE	210

WARE POINT

LA PC WARE PER IL POTENZIAMENTO DELLA PROPRIA STRUTTURA COMMERCIALE SELEZIONA RIVENDITORI INTERESSATI AD UN RAPPORTO DI AFFILIAZIONE.

internet

KIT ABBONAMENTO A INTERNET PER 12 MESI FULL TIME (SENZA LIMITAZIONI) A L. 60.000 + IVA TRAMITE RETE ALBACOM (100 NODI).

VISITATE IL NOSTRO COMPUTER SHOP SU INTERNET
(CATALOGO PRODOTTI ON LINE)
http://www.webcom.com/pcware
E-mail: pcware@cdc.it
OFFERTE SPECIALI GIORNALIERE

KIT INTERNET IN OMAGGIO PER L'ACQUISTO DI PC + MODEM

PC WARE

VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60
00043 CIAMPINO - ROMA
☎ 06/ 791.21.21 - 791.55.55
FAX 791.06.43 ASSISTENZA TECNICA 793.29.182

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO COMPUTERS, MONITORS E ACCESSORI PER ROMA E PROVINCIA.
CONSEGNA GRATUITA COMPUTERS E ACCESSORI IN TUTTA ITALIA CORRIERE ESPRESSO PER PAGAMENTO ANTICIPATO.

INTERNET
K HIT PARADE

La parola d'ordine è: GIOCARE!!! Giocare a casa, giocare col computer, giocare con tutto il mondo! E' logico, con Internet è possibile fare tutto ciò, e Kappa vi aiuta a trovare i siti dove poter scatenare i vostri ormoni ludici senza perdere troppo tempo.

TANTI GIOCHI!

http://www.gamesdomain.com/

Questo sito vi permette di accedere a una varietà incredibile di siti dove poter downlodare i vostri software preferiti, oppure di potervi confrontare on line con utenti di tutto il mondo in giochi di vario tipo. Assolutamente da "bookmarkare"!

LA TRADE INTERNETTIANA

http://www.e-on.com:80/point4?&ac=000019014460642&rtmo=32e7d531&atmo=32e7d531&pg=/index4.html

Un indirizzo decisamente lungo, e difficile da digitare, ma vi permetterà di giocare on line ai seguenti giochi: Iron Wolves, L5 Assault, Speed. Non sono giochi famosissimi, ma sono molto divertenti. Una sezione in lingua italiana è presente per offrirvi un piccolo ma sostanzialie aiuto. Come dire... cosa volete di più?

Download the new update to the games room!

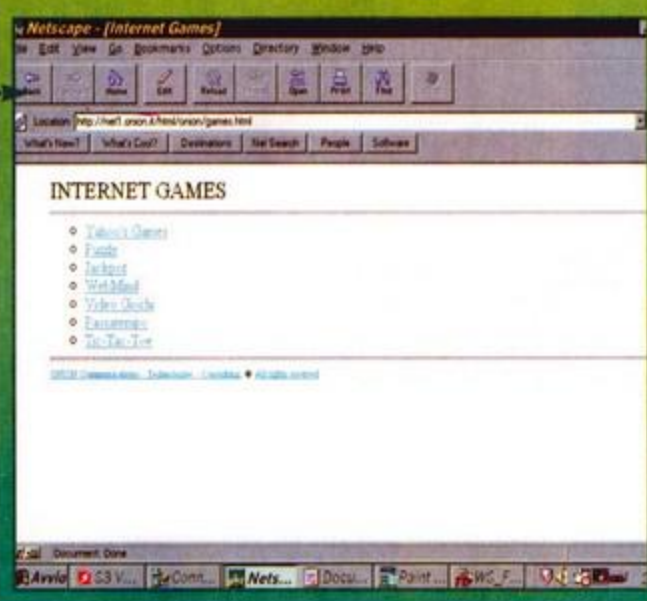
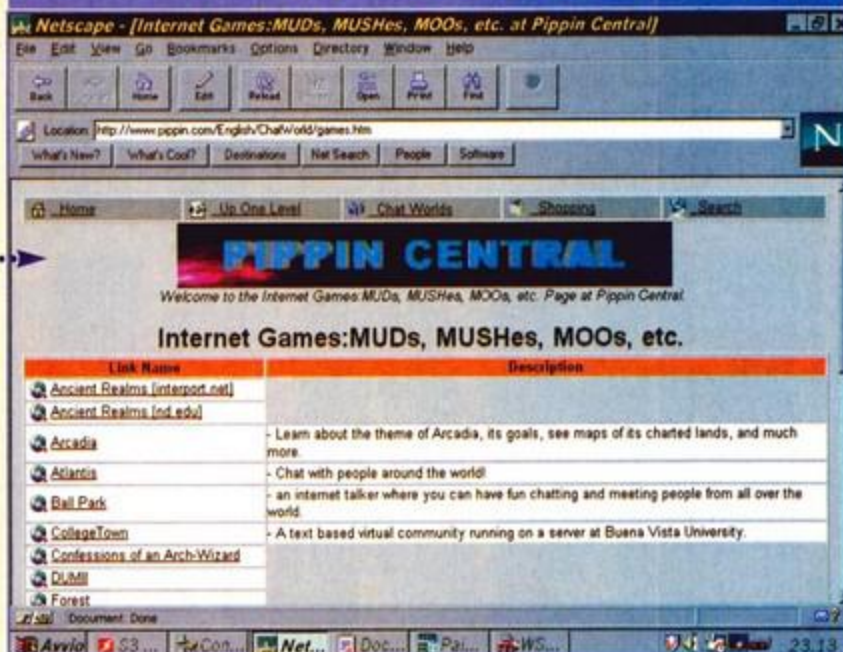
(Version 1.3)

Iron Wolves

Hundreds of square miles of deadly ocean stand between you and a few hundred other naval commanders as you captain your ship into a raging inferno. Spectacular sounds, blinding explosions and gameplay that puts you right there makes Iron Wolves a sure hit

NOTE: Before you can play, you will need to download the Iron Wolves client software - click on the button below to do this. Win95 ONLY

GIOCHI IN TRICOLORE

http://net1.onion.it/html/onion/games.html
Guarda guarda... un sito italiano!!! Ok, ha raggruppato solamente alcuni link ad alcuni giochi in Internet... ma l'utilità risiede nel fatto che non dobbiamo andarli a cercare con i motori di ricerca!

GIOCHI E CHAT: CHE PASSIONE!

http://www.pippin.com/English/-ChatWorld/games.htm
Abbiamo trovato questo sito grazie alla segnalazione di un lettore di Genova... E' ricco di link a giochi e aree Chat veramente carine! Provare... per credere!

READY TO PLAY!

http://www.webfeats.com/thehaven/games/igames.htm
Ben 37 giochini sono a vostra totale disposizione in questo ameno sito. Sono davvero tanti, e tutti abbastanza impegnativi! Non vi resta che rimboccarvi le maniche e giocare, giocare, giocare...

È USCITO RALLY CHALLENGE.

C'ERANO UNA VOLTA GLI ALTRI.

Finalmente potrai provare le vere sensazioni di una corsa rallystica: Rally Challenge, infatti, nasce dall' unione tra le esperienze di un team di piloti professionisti (la tua auto si comporterà esattamente come nelle situazioni reali di gara), ed un sofisticatissimo motore 3D, che grazie al rendering in diretta ti consentirà non solo di scegliere innumerevoli punti di vista, ma addirittura di fare vere e proprie inversioni a "U". Allora, vieni a scoprire tutte le qualità di Rally Challenge e dei titoli CD Line: basta fare una corsa fino al tuo PC Shop.

SPONSORIZZATO DA:

MULTIMEDIA MA VERO.

IL PIÙ REALISTICO SIMULATORE DI CORSE RALLY.

MEDIUM ITALIA SPA (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

CREATURES

PRO: Originalissimo, i Norm sono molto simpatici e ben realizzati, è completo sotto ogni aspetto.

CONTRO: Non c'è uno scopo da raggiungere, dispersivo, può piacere o non piacere a seconda dei gusti personali.

KOMMENTO Creatures è sicuramente un'esperienza innovativa, ricca di stimoli interessanti, e capace di coinvolgere; ma non vi offre uno scopo finale da raggiungere o una serie di livelli da affrontare. Personalmente ho trovato Creatures molto divertente e simpatico, ma è un titolo che va provato prima dell'acquisto, perché può piacere o non piacere a seconda dei gusti.

AR'KRITZ

PRO: Grafica delle piattaforme molto bella e ricca di dettagli. Livelli molto vasti e grande libertà di movimento. Bella presentazione.

CONTRO: Realizzazione e animazioni dei personaggi un po' scadente e approssimativa. Non molto bello inoltre il modo in cui si combatte contro degli alieni non troppo intelligenti. Armi che si esauriscono troppo in fretta.

KOMMENTO A parte qualche difetto, Ar'Kritz è un gioco carino, che si fa apprezzare per l'ottima veste grafica delle piattaforme e per il modo in cui ci si muove liberamente per i livelli. Bellissimo, da non perdere!

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ACE VENTURA

PRO: L'avventura è realizzata con una discreta grafica. Divertenti i motivetti nonché gli effetti sonori. Le mini-sequenze arcade aggiungono un tocco di abilità che non guasta (anche se la difficoltà è qui abbastanza ridotta).

CONTRO: Questa non è sicuramente una tra le avventure più lunghe alle quali ho giocato. In effetti forse avrei preferito una longevità superiore.

KOMMENTO Questo gioco si può praticamente considerare un terzo film della saga di Ace Ventura. Se adorate le situazioni demenziali credetemi, non lasciatevelo sfuggire.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

JET FIGHTER

PRO: Una simulazione di gran spessore, sia grafico che sonoro, divertente, caratterizzato dalla buona giocabilità, e da un background particolareggiatissimo.

CONTRO: Le richieste Hardware sono esorbitanti, se si vuole utilizzare una risoluzione grafica che renda onore al gioco. Qualche bug in fase di combattimento.

KOMMENTO Jetfighter III è un prodotto estremamente professionale che non si può che consigliare a tutti coloro che abbiano la passione del volo. E per tutti gli altri? Un acquisto comunque fortemente consigliato!

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

DIABLO

PRO: Il sistema di generazione random dei livelli è veramente QUALCOSA; anche l'engine grafico è veramente da paura. C'è anche l'accesso gratuito a battle.net per giocare fino in 4. Serve altro?

CONTRO: Se non avete Win 95 non si gioca; non giocherete neanche se avete un Pentium 60 a 16 Mega. Se però avete una macchina un tantino decente...

KOMMENTO Diablo è incredibile per giocabilità, coinvolgimento, palinsesto di gioco, atmosfere... TUTTO! Penso che farà la felicità degli amanti dell'action 3D come Fade To Black e Crusader e tutti i gli appassionati di RPG che, finalmente, vedranno un po' di VERA azione.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

CYBER GLADIATOR

PRO: Buona grafica, animazioni fluide, giocabilità immediata, sonoro discreto.

CONTRO: Pochi personaggi, richiede hardware pesante, inquadrature a volte troppo distanti.

KOMMENTO Tecnicamente CyberGladiators è un titolo realizzato discretamente, in grado di piacere agli appassionati dei picchiaduro, che vale la pena di provare almeno una volta. Peccato per il numero così limitato di personaggi a disposizione, che costituisce da sempre uno dei limiti più significativi per un picchiaduro.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

NBA LIVE 97

PRO: Grafica impressionante; semplicità di gioco che lo rende immediato; opzioni a non finire per io veri appassionati; bella iconografia e colonna sonora. Fedelissimo nella riproduzione dei dati di ogni giocatore.

CONTRO: Su macchine lente, dovrete disattivare un po' di opzioni e perderete quel realismo che si respira su PC potenti.

KOMMENTO Bel gioco. Avvincente, realistico, buona grafica, fedelissimo alla realtà... E' uscito proprio bene.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

MASTER OF ORION II

PRO: Pura strategia. Audio eccellente. Molteplici possibilità.

CONTRO: Hardware esoso. Combattimenti a volte troppo lunghi. Manca lo speech.

KOMMENTO Uno dei più bei giochi all-time di strategia, Master of Orion II ha tutti i numeri per soddisfare anche lo stratega più esigente. Curato, con ottima grafica e molto versatile, è estremamente giocabile (specie sotto Windows 95) dopo essersi impratichiti un po'. La possibiltà di connessione via Internet aumenta le già notevoli potenzialità. Molto bene l'introduzione del punteggio finale e della Hall of Fame. Da raccomandare.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

KRAZY IVAN

PRO: Un gioco accattivante, caratterizzato dal ritmo frenetico e dall'elevata giocabilità sin dall'inizio e dalla una grafica fluida, dettagliata e ben realizzata.

CONTRO: ...Finquando capirete come riuscire a sconfiggere i vari nemici. Inoltre non spicca certo per la varietà di situazioni da affrontare, sempre abbastanza simili.

KOMMENTO Siamo di fronte ad un titolo che avrebbe meritato miglior sorte, ma a causa di alcune notevoli imperfezioni che ne minano indiscutibilmente la longevità, si risolve in un "Divertente da giocare per qualche giorno, soprattutto in multiplayer".

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SIM COPTER

PRO: ottima grafica, gioco appassionante e duraturo compatibile con gli sfondi di simcity 2000.

CONTRO: particolarmente difficile il primo approccio.

KOMMENTO Molto carino come grafica ma vi deve piacere il genere e dovete avere molta pazienza per imparare i comandi.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

PRIVATEER 2

PRO: Tutti quelli dei film interattivi Origin: bellissima grafica, grande audio, varietà di gioco, longevità longeva... quasi tutto!

CONTRO: Quasi! Eccetto l'idea, forse: se WC IV l'avesse prodotto qualcun altro, ora potrebbe sollazzarsi con il risarcimento danni per plagio. Per quello che riguarda la macchina, temete pure, infedeli: non si scappa! O workstation o nisba.

KOMMENTO Non c'è che dire: anni di lavoro spesi bene, dovizie di particolari, video, foto, grafiche, voli spaziali... tutto bello. Giocabile, ma cambiate la faccia agli attori e rivoltate un po' la trama e... ecco a voi Wing Commander IV.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

POWER F1

PRO: Grafica veramente incredibile, la migliore mai vista su di un simulatore di corse. Gira bene anche su computer non "mostruosi".

CONTRO: Per giocare decentemente a PF1 sarete costretti a usare il Joystick o meglio ancora il volante. Gioco un po' troppo generoso, che permette molti errori di guida.

KOMMENTO Un grande elogio va senz'altro alla grafica superba: dettagliatissima, estremamente precisa e incredibilmente fluida! Il nuovo punto di riferimento in questo tipo di giochi! Molto belli anche i suoni, veramente molto realistici.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

TUNNEL B1

PRO: Grafica ed audio da urlo, ricca dotazione di armi a disposizione e facilità di controllo del velivolo.

CONTRO: Ambientazioni ripetitive e livelli un po' tutti uguali tra di loro.

KOMMENTO Tunnel B1 è sicuramente un ottimo gioco, il divertimento che si prova pilotando il vostro velivolo vi terrà sicuramente incollati alla tastiera per lungo tempo. Le ambientazioni tetre che sarete costretti a percorrere, abbinate allo splendido audio sono il punto di forza di questo gioco. Peccato che i programmatori non si siano sforzati troppo nel creare ambientazioni sempre diverse per ogni livello.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

STARS!

PRO: Completissimo, variabilissimo, tutorial e manuale chiarissimi, interfaccia ottima. L'intelligenza artificiale non bara.

CONTRO: Grafica e audio praticamente assenti dal gioco. Combattimenti senza brividi.

KOMMENTO Stars! è difficilmente consigliabile a tutti indiscriminatamente: è un gioco di pura strategia, senza fronzoli, ma con tutto (o quasi tutto) possiate immaginare possa essere contenuto in un gioco su questo argomento.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

STAR TREK BORG

PRO: E' un ottimo film, la recitazione è molto buona e gli scenari sono né più né meno quelli di Star Trek.

CONTRO: Scarsa interattività, un bug non permette di rivedere il film in modo continuo.

KOMMENTO Ha pregi e difetti dei film interattivi, ma nel suo genere è uno dei migliori. Probabilmente però la longevità minima non ne giustifica il prezzo.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

PRO: Grafica eccezionale. Giocabilità ottimale. Nomi dei giocatori reali.

CONTRO: Richiede un hardware un po' pompato.

KOMMENTO Come con il suo omonimo per PC, SWOS è un gioco assolutamente da comprare, perché è davvero fantastico. E' uno dei titoli più blasonati, per ora, per il mitico e immortale Amiga.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

AREA 51

PRO: Un gioco inizialmente divertente, soprattutto se giocato in due, caratterizzato da una discreta grafica e da un buon sonoro, dal ritmo frenetico che vi catturerà e vi terrà attaccati alla sedia per ...

CONTRO: ... qualche ora, qualche giorno al massimo, a causa della ripetitività delle missioni, dello scomodo utilizzo del mouse come unità di puntamento e dello stile di gioco ormai "datato".

KOMMENTO Un gioco divertente, senza troppe pretese, da mostrare agli amici quando fuori piove.

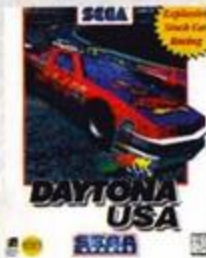
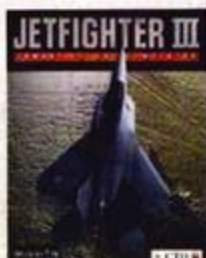
L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

NIRVANA

PRO: QT da sballo per gli amanti deiparticolari; fa usare tanto la testa e... le dita, ma per sfogliare VERI libri su cuitrovare gli indizi(sempre che abbiate in casa una copia di Pinocchio...).

CONTRO: Se non avete a portata di mano Pinocchio o Borges chiudete pure tutto. Rovina la sorpresa se non avete ancora visto il film, che del resto lo rende più comprensibile.

KOMMENTO Nirvana segna il passo per un nuovo modo di 'pensare' il gioco interattivo.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

Puntincontro Club è il nuovo club per tutti i possessori Amiga desiderosi di contattarne altri per scambiare opinioni, idee e programmi per questo fantastico computer.
L'iscrizione è gratuita. Per informazioni gli interessati potranno scrivere (allegando il francobollo per la risposta) a:
Puntincontro c/o Falorni Andrea, via Marche 12, Taverne d'Arbia (Si) o telefonare al numero 0577/365193.

Vendo originalissimo per Pc cd-rom Druid, Daemons of the Minds a L. 45.000.
Oppure lo scambio con uno dei seguenti giochi: The Dig, The Seventh Guest, Myst, The 11th Hour, Discworld, cioè una bella avventura grafica!
Telefonare, ore serali, al numero 0342/801371 e chiedere di Mauro.

Vendo giochi originali (in italiano) per Pc. Su cd-rom: Time Commando (L. 40.000), Il Segreto dei Templari (L. 40.000), FIFA '96 (L. 40.000), The Need for Speed (L. 40.000). Su floppy: INCA II (L. 25.000), Sam & Max (L. 30.000), Shadow of the Comet (L. 25.000), Day of the Tentacle (L. 30.000). Tutti i giochi insieme a L. 240.000 anziché L. 270.000. Confezioni originali, comprensive di manuali.
Telefonare Enrico, ore pasti, al numero 06/86203376.

Vendo giochi su cd-rom per Pc: Prisoner of Ice L. 50.000 (Ita), Deadline L. 65.000 (Ita.), Star Trek A Final Unity L. 55.000, Microcosm L. 30.000. Blocco unico a L. 195.000.
Telefonare, ore pasti, al numero 0187/630516 e chiedere di Simone.

Vendo Pentium 133, 16 Mb RAM con scheda madre 430HX, corredato di scheda video DIAMOND STEALTH 2000 3D (con proc. VIRGE), scheda audio 16 bit compatibile SB., casse da 120 watt; HD I, 2 gb. QUANTUM BIGFOOT, cd-rom 6xTOSHIBA monitor 15", modem 28,800, cache da 512 Kb; Joystick, mouse + WINDOWS '95 da Cd con dischetto d'installazione e molti programmi su hd, al fantastico prezzo di L. 3.500.000 molto trattabili. Solo 2 mesi di vita. Gar. valida.
Telefonare al numero 0883/589820 e chiedere di Carlo.

Vendo/scambio (zona Roma) per Pc i seguenti giochi originali: Duke Nukem 3D, The Settlers II, This Means War!, Sim Isle e altri.
Telefonare al numero 06/3336360 e chiedere di Antonio.

Vendo a L. 15.000 ciascuno dei seguenti titoli originali per Pc cd-rom: The Journeyman Project Turbo, AEGIS the Guardian of the Fleet, Tornado, Empire Soccer, Lemmings the Chronicles, War in the Gulf, Reunion e Dawn Patrol. Vendo inoltre, a L. 30.000, anche i seguenti cd-rom: UFO Enemy Unknown, Privateer e The Vortex Quantum Gate II (3 cd). Infine, vendo FIFA SOCCER '96 a L. 50.000! Sono disposto anche a scambiare.
Telefonare al numero 0586/808834 e chiedere di Marco.

Vendo Amiga 500 Plus (1 mega) con oltre un centinaio di giochi e programmi, tra i quali moltissimi simulatori di volo e di guerra.
Vendo anche 2 joystick, mouse, vari portadischetti, copritastiera, mousepad.
L. 400.000 trattabili.
Telefonare, ore pasti, al numero 031/521107 e chiedere di Massimo.

Vendo, a un prezzo inferiore di L. 100.000 rispetto al costo normale, l'abbonamento annuale a Full Internet.
Telefonare al numero 039/460248 e chiedere di Graziella.

Vendo monitor Cristal SVGA, risoluzione max 1.024x768 A90HZ con schermo antiradiazioni, un anno di vita, usato pochissimo, a L. 300.000.
Telefonare, ore pasti, al numero 0586/686957 e chiedere di Paolo.

Vendo per Pc cd-rom Broken Sword (versione italiana), NHL Hockey 97, Warcraft II (versione italiana), NBA Line 96, Fx Fighter. Tutti con manuali e confezioni originali.
Telefonare al numero 0382/26642 e chiedere di Luca.

Vendo portatile Texas Instruments T3000, CPU 386, HD 60, FD 1,44, mouse, monitor lcd monocromatico, modem interno, borsa trasporto, MS-dos, MS-Windows 3.1, Word 2.0, Excel, MS-publisher, superbase, a L. 1.300.000 trattabili.
Telefonare, ore pasti, al numero 075/9275523 e chiedere di Gabriele.

Vendo e scambio giochi per Pc cd-rom. I miei giochi sono: Wing Commander 3, Gabriel Knight II, Zork Nemesis, Police Quest SWAT, Time Gate, Star Trek The Next Generation, Theme Park, Ripper, Full Throttle, Little Big Adventure, Tomb Raider.
Vendo inoltre a L. 80.000 una scheda video PCI Trident 9440.
Sono interessato in particolare ad avventure grafiche, ma non solo.
Telefonare, ore pasti, al numero 0962/25559 e chiedere di Antonio.

Vendo floppies e manuali originali di Falcon 3+OFT+Mig 29 a L. 100.000, Ka-50 (Hokum) a L. 50.000, Indycar Racing, F1 Grand Prix, Mortal Kombat, Rise of the Triad, Doom 2, One Must Fall, Radix:Beyond the Void a L. 25.000 cad.
Telefonare, ore serali, al numero 02/8267162 e chiedere di Sergio.

Pc cd-rom vendo Atf, Indycar II, AH64D a L. 70.000; Duke Nukem 3D, Screamer II a L. 60.000; Rebel Assault a L. 40.000; Tfx, Indycar (floppy) a L. 30.000; FS 5 + scenari Parigi, Washington, S. Francisco a L. 150.000.
Tutti in versione italiana, confezione originale con manuali.
Telefonare, orari negozio, al numero 0522/857140 e chiedere di Ivan.

- VOLA CON I TUOI ELICOTTERI IN AIUTO DEI SIM-CITTADINI
- CONTRASTA IN PRIMA PERSONA TUTTI I PICCOLI INCIDENTI DELLA METROPOLI
- POSSIBILITÀ DI IMPORTARE GLI SCENARI DA SIMCITY 2000 E ANCHE DALLA NETWORK EDITION
- SPEGNI INCENDI, DISPERDI LA FOLLA, INSEGUI CRIMINALI IN FUGA E COLLABORA IN TEAM CON I MEDICI DELL'OSPEDALE
- PIÙ CHE UN GIOCO DI VOLO UNA VERA "IMMERSIONE" NEL MONDO DI SIMCITY

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- 486 DX4 100 MHz
- 8 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster o 100% compatibile
- Windows 95

Consigliati:
- Pentium 100 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda sonora SoundBlaster 16
- Joystick o joypad
- Windows 95

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

DISTRIBUITO DA

HALIFAX